

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
PRANCIS MELALUI TEKNIK PERMAINAN *MISTERY BAG* PADA
PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh
Dwi Vicky Sugeng Virnia
NIM 13204241035

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan Mistery Bag Pada Peserta Didik Kelas X SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 23 April 2019

Dosen Pembimbing,

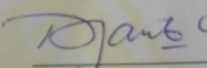

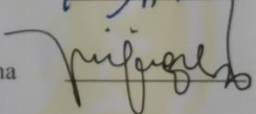
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 98803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan *Mystery Bag* Pada Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 10 Mei 2019 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Ketua Penguji		24/5 '19
Tri Kusnawati, M.Hum	Sekretaris Penguji		26/5 '19
Nuning Catur Sri W., S.Pd., M.A.	Penguji Utama		22/5 '19

Yogyakarta, Mei 2019

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Dwi Vicky Suge Virnia

NIM : 13204241035

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

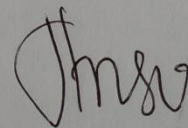
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.
S sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang
ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil
sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah
yang lazim.

Apabila ternyata saya terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar,
sepenunya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 23 April 2019

Penulis,



Dwi Vicky Suges Virnia

MOTTO

*“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan kita tidak pernah gagal, tetapi
bangkit kembali setiap kali ia jatuh”*

-Confucious-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah maka skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua saya, Bapak Sugeng Sukiardi dan Ibu Raden Enen Yuniar yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam setiap langkahku.
- Kedua saudaraku Arizky Sugeng Virgia dan Nurul Sugeng Virginia, terimakasih atas segala do'a yang selalu dipanjatkan serta dukungannya.
- Dosen pembimbing, Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd, yang penuh kesabaran memberikan bimbingan di sela-sela kesibukan.
- Ibu Indah Aprilia Sani S.Pd selaku guru bahasa Prancis SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.
- Ditta Nur Rahmawati, terimakasih sudah menjadi sahabat di kala susah dan senang selama ini.
- Teman-teman terbaik selama di Jogja. Ditta, Novita, Yuli, Inne, dan Icha terimakasih atas pertemanan kalian.
- Teman-teman seperjuangan angkatan 2103 yang saya cintai. Terimakasih untuk semangat dan dorongan yang kalian berikan.
- Teman-teman KKN Rorisa, Khafi, Faqih, dan Anggoro terimakasih atas semangat yang kalian berikan.
- Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul 'Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan *Mistery Bag* Pada Peserta Didik Kelas X SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019', untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program, studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta dengan baik,

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya ridho dari Allah Subhanahu wata'ala dan juga bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih dan penghargaan terbesar penulis sampaikan dengan tulus kepada beliau yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kebijaksanaan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini,
2. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan sehingga dapat menempuh gelar Sarjana Pendidikan.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd., selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, memberi semangat dan

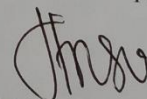
dorongan pada penulis untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna penyusunan tugas skripsi ini.

5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan banyak sekali ilmu.
6. Bapak Didik Setiya Nugroho, selaku Kepala Sekolah SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Indah Aprilia Sani, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta terimakasih atas bimbingannya selama penelitian.
8. Siswa SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta kelas X IPA 1 yang telah bekerjasama dalam mempermudah jalannya Penelitian.

Pada akhirnya saya selaku penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Dengan demikian, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 April 2019

Penulis,



Dwi Vicky Sugeng Virnia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	li
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>EXTRAIT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Batasan Istilah	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritis	10
1. Penguasaan Kosakata	10

a. Definisi Pembelajaran	10
b. Pembelajaran Bahasa Asing	12
c. Penguasaan Kosakata	14
d. Media Pembelajaran	14
e. Fungsi Media Pembelajaran	16
f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
2. Teknik Permainan <i>Mystery Bag</i>	19
a. Definisi Permainan	19
b. Teknik Permainan <i>Mystery Bag</i>	20
c. Kelebihan Teknik Permainan <i>Mystery Bag</i>	21
d. Kekurangan Teknik Permainan <i>Mystery Bag</i>	21
B. Penelitian yang relevan	22
C. Kerangka pikir	23
D. Hipotesis tindakan	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	25
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	26
2. Pelaksanaan (<i>Acting</i>)	26
3. Pengamatan (<i>Observing</i>)	26
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	27
B. Desain Penelitian	27
C. Lokasi Dan Waktu	29
D. Subjek Dan Objek Penelitian	29
E. Instrument Penelitian	29
1. Lembar Observasi	29
2. Angket	30
3. Catatan Lapangan	32
4. Tes	33
5. Dokumentasi	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36

1. Observasi	36
2. Wawancara	36
3. Dokumentasi	36
G. Teknik Analisis Data	36
H. Validitas Dan Reliabilitas Data	37
1. Validitas Data	37
a. Validitas Demokratik	37
b. Validitas Proses	38
c. Validitas Dialogik	38
2. Reliabilitas Data	38
I. Indikator Keberhasilan Tindakan	39
1. Keberhasilan Proses	39
2. Keberhasilan Produk	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian	40
B. Siklus I	41
1. Perencanaan Tindakan	41
2. Pelaksanaan Tindakan	43
3. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siklus I	46
4. Observasi Tindakan Siklus I	48
5. Refleksi Tindakan Siklus I	50
C. Siklus II	51
1. Hipotesis Tindakan Siklus II	51
2. Perencanaan Tindakan	51
3. Pelaksanaan Tindakan	52
4. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siklus II	55
5. Observasi Tindakan Siklus II	56
6. Refleksi Tindakan Siklus II	59
D. Keterbatasan Penelitian	59

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Implikasi	60
C. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator Observasi Peserta Didik.....	30
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penilaian Untuk Peserta Didik.....	31
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penilaian Untuk Kolaborator.....	32
Tabel 4. Kisi-kisi <i>Pre-test</i>	34
Tabel 5. Kisi-kisi <i>Post-test I</i>	34
Tabel 6. Kisi-kisi <i>Post-test II</i>	35
Tabel 7. Distribusi Nilai <i>Pre-test</i> Penguasaan Kosakata dalam Skala 100...43	
Tabel 8. Nilai <i>Post-test I</i> Penguasaan Kosakata dalam Skala 100.....	47
Tabel 9. Nilai <i>Post-test II</i> Penguasaan Kosakata dalam Skala 100.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Peningkatan sikap dan motivasi siswa siklus I.....	47
Grafik 2. Peningkatan jumlah siswa siklus I	48
Grafik 3. Peningkatan jumlah siswa siklus II	56
Grafik 4. Peningkatan sikap dan motivasi siswa siklus I.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Angket refleksi pra-tindakan untuk siswa	66
Angket refleksi tindakan siklus I untuk siswa	67
Angket refleksi tindakan siklus I untuk guru	67
Hasil angket siklus I untuk guru	69
Angket refleksi tindakan siklus II untuk siswa	70
Angket refleksi tindakan siklus II untuk guru	71
Hasil angket siklus II untuk guru	72
Soal <i>pre-test</i>	73
Soal <i>post-test I</i>	74
Soal <i>post-test II</i>	75
RPP 1 dan 2	76
RPP 3 dan 4	83
Daftar hadir siswa	91
Daftar nilai	92
Hasil observasi	93
Catatan lapangan	95
Deskriptif data	108
Surat ijin penelitian	112
Dokumentasi	114
<i>Résumé</i>	116

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
PRANCIS MELALUI TEKNIK PERMAINAN *MISTERY BAG* PADA
PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh
Dwi Vicky Sugeng Virnia
13204241035**

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta yang berjumlah 23 orang. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, pada 8 April 2019 sampai 16 April 2019. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) tes penguasaan kosakata, (2) lembar observasi, (3) angket, dan (4) dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan *mystery bag* ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada masing-masing siklus. Pada siklus I nilai rata-rata kelas siswa adalah 72,3 naik 10,4 jika dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test* 61,9. Kemudian, pada siklus II naik 9,4 sehingga nilai rata-rata siswa menjadi 81,7. Dengan diterapkannya teknik permainan *mystery bag*, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, motivasi belajar siswa semakin baik. Sebagian besar siswa tertarik dan senang belajar bahasa Prancis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran dan hasil angket yang diberikan.

Kata Kunci: Peningkatan, penguasaan kosakata, teknik permainan *mystery bag*.

**L'AMÉLIORATION DE LA MAÎTRISE DU VOCABULAIRE DE
FRANÇAIS À L'AIDE DE TECHNIQUES DE JEU « MYSTERY BAG »
DES APPRENANTS DE LA CLASSE X^{ème} IPA 1 DU LYCÉE ANGKASA
ADISUCIPTO YOGYAKARTA**

par
Dwi Vicky Sugés Virnia
13204241035

EXTRAIT

Cette recherche est une recherche d'action en classe (*Classroom Action Research*). L'objectif de cette recherche est améliorer la maîtrise du vocabulaire de français pour les apprenants de la classe X^{ème} du lycée Angkasa Adisutjipto Yogyakarta en utilisant la technique du jeu « *Mystery Bag* ».

Le sujet de cette recherche est les apprenants de la classe X^{ème} IPA 1 du lycée Angkasa Adisutjipto Yogyakarta qui se composent des 23 apprenants. L'objet de cette recherche est le vocabulaire du français. Cette recherche d'action en classe est menée en deux cycles et effectuée du 8 avril 2019 au 16 avril 2019. Chaque cycle se compose de la planification, de l'action, de l'observation et de la réflexion. Les instruments utilisés dans cette recherche étaient (1) le test de maîtrise du vocabulaire, (2) la fiche d'observation, (3) le questionnaire et (4) la documentation.

Les résultats ont montré que l'application de la technique de jeu « *Mystery Bag* » permettait d'améliorer la maîtrise du vocabulaire du français en classe X^{ème} IPA 1 du lycée Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Cela se voit à l'augmentation de la valeur moyenne des apprenants à chaque cycle. Au premier cycle, le score moyen de la classe était de 72,3, augmentant de 10,4 par rapport à la valeur moyenne du score de pré-test de 61,9. Ensuite, au deuxième cycle, il augmente de 9,4, de sorte que la valeur moyenne des élèves passe à 81,7. En appliquant la technique du « *Mystery Bag* », l'apprentissage devient plus amusant. En outre, la motivation des étudiants à apprendre s'améliore. Cela se voit à partir des résultats des observations pendant l'apprentissage et des résultats du questionnaire qui a été donné.

Mots Clés: Amélioration, la maîtrise du vocabulaire, techniques de jeu « *mystery bag* ».

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan dalam berkomunikasi dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan bahasa sangat penting agar terjalin komunikasi yang baik. Bahasa terdiri dari bahasa pertama dan bahasa kedua. Bahasa pertama atau bahasa ibu adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan bahasa kedua dapat disebut juga bahasa asing, yaitu bahasa yang digunakan dalam situasi tertentu yang terjadi dengan seiring perkembangan zaman. Salah satu bahasa asing yang juga dipelajari oleh peserta didik adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis yang saat ini telah menjadi bahasa kedua yang digunakan dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) setelah bahasa Inggris, juga penting untuk dipelajari. Pembelajaran bahasa Prancis pada peserta didik meliputi pembahasan mengenai budaya, pariwisata, dan bahasa itu sendiri. Dalam pembelajaran bahasa Prancis di kelas, peserta didik dapat aktif dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat mengetahui dan adanya komunikasi dengan baik antara pengajar dan peserta didik.

Di dalam pembelajaran bahasa, terutama pembelajaran bahasa asing aspek dasar penting yang harus dilakukan dan dikuasai adalah memahami struktur kebahasaan dan kosakata. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Prancis. Kosakata merupakan komponen penting yang dapat menunjang empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (*Compréhension*

Orale), berbicara (*Éxpression Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Éxpression Écrite*). Semakin kaya penguasaan kosakata seseorang, maka komunikasi yang dilakukan menjadi lebih mudah dan akan semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa. Oleh karena itu, peserta didik harus mempelajari dan mengetahui macam-macam kosakata bahasa Prancis diantaranya mengenai angka, kata benda, kata sifat dan lain-lain.

Peserta didik dapat dengan mudah mengetahui atau memahami kosakata bahasa Prancis, apabila peserta didik juga mampu mengucapkannya. Pengucapan atau berbicara (*Éxpression Orale*) juga merupakan aspek penting dalam belajar berbahasa. Apabila peserta didik mampu mengucapkan kosakata tersebut hal itu dapat membantu peserta didik dalam mengingat.

Seiring berkembangnya teknologi dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Prancis, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar sehingga membuat pembelajar menjadi tidak jenuh, bosan dan mudah lupa. Suasana belajar yang aktif dan komunikatif juga dapat terjadi dan terjalin dengan baik di dalam kelas.

Berdasarkan dari pengamatan dan pengalaman penulis saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta kenyataannya masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam belajar bahasa Prancis, sehingga

membuat peserta didik cenderung pasif pada saat pembelajaran dilaksanakan dan tidak terciptanya pembelajaran yang komunikatif. Berbagai upaya telah dilakukan pengajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis pada peserta didik, namun kosakata bahasa Prancis peserta didik masih rendah.

Faktor-faktor lain yang dirasakan peserta didik pada saat pembelajaran bahasa Prancis yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat dengan cepat dan menguasai kosakata bahasa Prancis. Pada umumnya, peserta didik hanya menguasai kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti *bonjour*, *au revoir*, *très bien*, *madame*, dan *monsieur*.

Penguasaan kosakata peserta didik yang terbatas juga membuat peserta didik tidak memiliki kepercayaan diri sehingga peserta didik belum mampu berbicara atau mengucapkan kosakata bahasa Prancis. Hal tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor lain yaitu peserta didik masih malu mengucapkannya dan masih memiliki rasa takut salah. Apabila salah dalam pengucapan, maka peserta didik lain akan mengejek dan membuat kepercayaan diri peserta didik tersebut menurun.

Proses pengajaran pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta dengan menghafal kosakata yang diberikan oleh pengajar melalui catatan dan masih menggunakan media konvensional dalam pengajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dan tidak termotivasi dalam pembelajaran kosakata bahasa

Prancis sehingga sebagian besar peserta didik tersebut tidak serius dan pasif saat mempelajari bahasa Prancis. Oleh karena itu, pengajar harus berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media dan teknik yang menarik agar peserta didik dapat lebih bersemangat.

Pembelajaran yang menyenangkan yaitu apabila kegiatan pembelajaran yang terjadi adanya interaksi timbal balik yang baik dan menyenangkan antara pengajar dengan peserta didik sehingga terjadi pembelajaran yang aktif dan komunikatif, maka peserta didik harus aktif pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Prancis di dalam kelas.

Dalam belajar bahasa terutama bahasa Prancis, hal utama yang seharusnya dipelajari dan diketahui adalah kosakata. Pada pembelajar bahasa Prancis tingkat SMA atau pemula kosakata yang dipelajari adalah kosakata sederhana. Oleh karena itu, peserta didik seharusnya mengetahui kosakata sederhana dalam bahasa Prancis pada saat pembelajaran.

Kesalahan dalam belajar adalah hal yang biasa, begitu pun dalam belajar bahasa. Dari kesalahan itulah peserta didik dapat belajar dan memiliki kesempatan untuk memperbaikinya. Peserta didik seharusnya tidak merasa takut dan malu apabila melakukan kesalahan dalam pengucapan bahasa Prancis.

Oleh karena itu, untuk menanggulangi permasalahan ini pengajar harus menggunakan media yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran terutama pembelajaran bahasa, sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan, jenuh dan mudah lupa melainkan membuat

peserta didik menjadi tertarik dan lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar kosakata bahasa Prancis. Salah satu media atau teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis adalah teknik permainan *mystery bag*. Teknik permainan *mystery bag* dapat diterapkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa terutama pada permainan kosakata. Teknik permainan ini dipilih karena sederhana dan mudah dimainkan yaitu dengan cara peserta didik menebak benda yang terdapat di dalam tas atau kotak dengan meraba benda tersebut tanpa melihat, lalu peserta didik menyebutkannya dalam bahasa Prancis.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis melalui teknik permainan *mystery bag* pada siswa kelas X IPA1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019, sehingga penelitian ini diberi judul '**Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan *Mystery Bag* Pada Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019**'.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti menemukan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran bahasa Prancis.

2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis.
3. Siswa belum mampu mengucapkan kosakata bahasa Prancis.
4. Media yang digunakan guru belum inovatif dan kreatif.
5. Perlu adanya situasi belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis melalui teknik permainan *mystery bag* pada peserta didik kelas X IPA1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana penerapan teknik permainan *mystery bag* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 ?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan untuk “Menemukan langkah yang tepat dalam menerapkan teknik permainan *mystery bag* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai :

- a) Bahan kajian lanjutan dalam membantu kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis.
- b) Bahan referensi media pembelajaran melalui teknik permainan *mystery bag* dalam kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Guru

- 1) Teknik permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi pengajar untuk membuat situasi belajar lebih inovatif dan menyenangkan.

b) Manfaat Bagi Siswa

- 1) Teknik permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

2) Teknik permainan ini dapat memotivasi siswa untuk mempelajari bahasa Prancis

G. Batasan Istilah

Untuk memberikan gambaran tentang masalah yang akan diteliti, diperlukan beberapa batasan istilah, antara lain :

1. Peningkatan

Peningkatan merupakan adanya perkembangan dan kemajuan yang terjadi dari sebelumnya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu upaya atau alat bantu yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan semangat dan motivasi peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran.

3. Kosakata

Kosakata merupakan himpunan atau kelompok kata yang dimiliki seseorang.

4. Permainan *mystery bag*

Permainan *mystery bag* merupakan salah satu media yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran penguasaan kosakata, yaitu merupakan sebuah permainan menebak benda yang terdapat di dalam tas atau kotak dengan meraba benda tersebut, kemudian pemain atau

peserta didik harus menebak benda yang dipegang dan menyebutkannya dalam bahasa Prancis.

BAB II

KAJIAN TEORI

B. Deskripsi Teoretis

1. Pengusaan Kosakata

a. Definisi Pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktifitas yang paling utama karena keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan aktif.

M. Rosidi, dkk. (2013: 45) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan Iskandarwassid dan Sunendar, (2013: 5) menyebutkan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan dimana ia hidup.” Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Suprihatiningrum, (2014: 75) juga mengatakan pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dituntut profit tertentu.

Tagliante, (2005: 35) mengungkapkan:

“L'apprentissage est un processus actif, dont on ne connaît pas encore parfaitement le mécanisme, qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu.”

Pernyataan di atas mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif yang ketika setiap individu belum mengetahui mekanisme yang terjadi dalam setiap individu dan mungkin yang sebelumnya juga dipengaruhi oleh individu tersebut. Jadi pembelajaran akan terjadi karena ada peran dari individu tersebut meskipun mereka belum mengetahui mekanisme dan proses pembelajaran tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses aktif yang terjadi karena adanya perubahan perilaku dari individu melalui bimbingan dan motivasi yang diberikan.

b. Pembelajaran Bahasa Asing

Seiring berkembangnya zaman saat ini, tidak hanya bahasa ibu atau bahasa pertama yang diperoleh dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari

namun bahasa kedua dan bahasa asing juga digunakan sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa asing bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dalam lingkungan masyarakat luas dan menjadi bekal apabila peserta didik akan berkomunikasi dengan orang asing atau dari negara lain.

Iskandarwassid dan Sunendar, (2013: 89) berpendapat bahwa bahasa asing merupakan bahasa yang bukan asli milik penduduk dalam suatu wilayah negara tetapi kehadiran bahasa asing diperlukan untuk status tertentu. Maksudnya, adalah kehadiran bahasa asing di suatu negara memiliki tujuan khusus contohnya bahasa asing tersebut menjadi salah satu bagian dari pembelajaran di sekolah.

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan dan dipelajari di Indonesia. Pembelajaran bahasa Prancis dimulai secara formal pada tingkatan sekolah menengah. Pembelajaran bahasa asing tidak hanya terjadi di sekolah saja. Saat ini sudah banyak berdiri lembaga-lembaga pembelajaran bahasa asing yang bekerja sama langsung dengan kedutaan yang ada, salah satunya pada bahasa Prancis yang memiliki lembaga bernama *Intitut Français Indonésie* (IFI) yang telah berdiri di berbagai kota.

Mempelajari bahasa asing berbeda cara dengan mempelajari bahasa ibu atau bahasa pertama. Oleh karena itu, prinsip dasar pengajarannya harus berbeda, baik dengan metode, materi, media maupun proses pelaksanaannya. Kesulitan dalam belajar bahasa asing terjadi dikarenakan

pada diri anak sudah tertanam bahasa ibu atau bahasa pertama yaitu bahasa Indonesia yang sudah dipelajari dan diterapkan sejak kecil. Namun kesulitan bisa tidak terjadi dan teratasi apabila anak memiliki kemauan dan niat dalam mempelajari hal baru yaitu bahasa asing.

Tagliante (2005: 6) menyatakan bahwa

“c’est tout simplement le français langue d’apprentissage pour tous ceux qui on tune autre langue que le français comme langue maternelle. Le FLE peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études (c’est le cas par exemple, de l’enseignement scientifique supérieur au Maroc).”

Maksud pernyataan tersebut adalah bahasa Prancis dipelajari untuk semua orang, tetapi bukan sebagai bahasa ibu. Bahasa Prancis sebagai bahasa kedua mungkin juga digunakan oleh pendatang yang tinggal di daerah Prancis (seperti pada contoh, seorang ilmuwan yang mengikuti pendidikan di Maroko).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari bahasa asing maka seseorang akan memperoleh pengetahuan dan dapat mempelajari kebudayaan dari bangsa atau negara tersebut.

c. Penguasaan Kosakata

Pada dasarnya komponen berbahasa terdiri dari tiga komponen, yaitu tata bahasa (*Grammaire*), kosakata (*Vocabulaire*), dan pelafalan (*Prononciation*). Kosakata (*Vocabulaire*) merupakan kelompok kata yang dimiliki dan dikuasai seseorang. Dalam tata bahasa, kelas kata dibagi

menjadi beberapa kategori yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata ganti, kata keterangan dan lain-lain.

Sedangkan Yani Lestari, dkk. (2016: 3) berpendapat bahwa kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa inggris selain *structure*, *grammar* dan *pronounciation* karena jika seorang siswa kurang menguasai kosakata maka akan sulit baginya untuk mengkomunikasikan hal yang ada dipikirannya baik secara lisan maupun tertulis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kelompok kata yang dimiliki seseorang dan peranannya sangat penting dalam mempelajari bahasa karena semakin kaya kosakata seseorang maka semakin tinggi tingkat pemahaman orang tersebut.

d. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sardiman 2011: 7).

Sedangkan Arsyad (2011: 3) mengartikan media sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Suprihatiningrum (2014: 320) menjelaskan bahwa media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Nurseto (2011: 20) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antarpenerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Jadi dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau upaya berbentuk fisik maupun non-fisik yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran sebagai penyalur pesan atau informasi belajar sehingga dapat memberikan semangat dan motivasi peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah perlu melakukan inovasi dalam media pembelajaran. Peserta didik akan cepat

bosan apabila pembelajaran hanya monoton saja. Oleh karena itu dalam pembelajaran sangat diperlukan adanya media pembelajaran.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (melalui Arsyad, 2011: 19) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, (2) menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang, (3) memberi intruksi. Informasi yang terdapat di dalam media harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sedangkan Arsyad (2011: 15) berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang telah ditata dan diciptakan oleh guru.

Suprihatiningrum (2014: 320) mengungkapkan media pembelajaran memiliki enam fungsi utama yaitu,

1. Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.

2. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar.
3. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatori, mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
5. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
6. Fungsi evaluasi, mampu memulai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memberikan motivasi dan stimulus kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi tertarik dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2010: 3) mengatakan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga

dimensi yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2008: 28-80) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok seperti berikut,

- 1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan, flanel dan papan buletin.

- 2) Media Audio

Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Ada beberapa jenis media audio antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa,

- 3) Media Proyeksi Diam

Pesan yang disampaikan harus diproyeksikan dengan menggunakan proyektor agar dapat diterima oleh penerima pesan. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparansi (*Overhead Proyektor*), dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Media tersebut berupa media visual, audio, audio visual, benda tiruan atau miniatur dan lain-lain. Dalam penelitian ini, ini peneliti akan menggunakan media tiga dimensi atau benda tiruan/miniatur.

2. Teknik Permainan *Mystery Bag*

a. Definisi Permainan

M. Rosidi, dkk. (2013: 489) mengemukakan bahwa permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Di sini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Rizki (2013: 36) berpendapat bahwa permainan merupakan teknik yang paling menyenangkan sehingga dapat menghidupkan suasana kelas. Teknik ini dapat memberikan kesan tersendiri sehingga dapat memotivasi para siswa. Dalam pembelajaran bahasa, teknik permainan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu permainan kosakata, permainan tata bahasa, permainan mengeja, dan lain-lain.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik permainan sebagai alat atau media yang digunakan saat pembelajaran untuk kemampuan penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik.

b. Teknik Permainan *Mystery Bag*

Permainan *Mystery Bag* merupakan sebuah permainan individu yang diperuntukkan untuk tingkat dasar. Permainan ini sangat cocok digunakan untuk bermain kosakata. Permainan ini membutuhkan sebuah tas dan benda-benda yang akan dimasukkan ke dalam tas tersebut.

Cara melakukan permainan ini adalah berkelompok dengan semua pemain mengelilingi pemimpin permainan yakni guru. Kemudian guru berada di tengah lingkaran dengan membawa sebuah tas atau kantong yang berisi aneka benda di dalamnya. Pada penelitian ini benda yang digunakan yaitu buku mata pelajaran dan miniatur jam. Sebelumnya para pemain tidak mengetahui benda apa saja yang disembunyikan di dalam tas tersebut atau benda diambil secara acak. Kemudian para pemain secara bergantian maju mendekati pemimpin permainan tersebut. Pemain satu memasukkan tangannya ke dalam tas dan mengambil sebuah benda, tetapi benda tersebut tetap dipegang dalam kantong. Lalu pemain meraba benda tersebut dengan tangannya. Setelah merasa yakin dengan jawabannya, maka pemain tersebut akan menyebutkan nama benda yang ia pegang ke dalam bahasa Prancis. Jika jawaban dari pemain pertama benar maka pemain masih diperbolehkan main dan bergantian menunggu giliran berikutnya. Namun jika salah,

pemain tersebut akan dikeluarkan dari permainan dan tidak dapat melanjutkannya kembali.

c. Kelebihan Teknik Permainan *Mystery Bag*

Afriyanti, dkk. (2014: 8) mengatakan kelebihan dari permainan ini adalah sederhana, mudah dilakukan, dan menggunakan alat peraga yang sederhana. Hal serupa juga dikemukakan oleh Puspita (2011: 24) permainan ini sangat sederhana, fleksibel dan dapat dilakukan di mana saja. Permainan ini pun dapat memotivasi, meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam mengingat lebih lama sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif.

d. Kekurangan Teknik Permainan *Mystery Bag*

Rizki (2013: 40) mengatakan bahwa permainan ini juga memiliki kekurangan yaitu tidak dapat menggunakan semua benda sebagai objek permainan, karena tas yang digunakan adalah tas kecil sehingga benda besar seperti papan tulis, bangku, meja dan lain sebagainya tidak dapat dimasukkan ke dalam tas tersebut.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian dilakukan oleh Rianny Puspita, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, 2011 dengan judul “Efektifitas Teknik Permainan *Mystery Bag* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang

Kelas X SMA 1 Sumedang.” Dalam penelitian Rianny Puspita mengungkapkan bahwa adanya perubahan positif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperiment* yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol atau konvensional. Hasil untuk kelas eksperimen setelah diberi pembelajaran kosakata menggunakan permainan tersebut peserta didik mendapat nilai rata-rata 8.613, sedangkan untuk kelas kontrol atau konvensional yang menggunakan metode pembelajaran biasa atau tidak menggunakan permainan tersebut mendapat nilai rata-rata 7,160. Jadi pada penelitian yang dilakukan oleh Rianny Puspita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan permainan *mystery bag*. Teknik permainan *mystery bag* efektif digunakan untuk penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Rizki, mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013 dengan judul “Efektifitas Teknik Permainan *Mystery Bag* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas X” memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan. Bentuk penelitian yang dilakukan Octabella Rizki adalah *quasi eskperiment* yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol atau konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada peserta didik setelah menggunakan permainan *mystery bag* dalam pembelajaran bahasa prancis keterampilan menulis. 90% peserta didik berpendapat bahwa teknik permainan ini dibutuhkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Prancis dan 10% peserta didik ragu jika teknik

permainan ini dibutuhkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan Octabella Rizki berhasil dan membuat perubahan perilaku pada peserta didik.

Meskipun sama-sama menggunakan teknik permainan *mystery bag*, namun terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Octabella Rizki dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Octabella Rizki menggunakan *quasi eksperiment* pada desain penelitiannya, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

D. Kerangka Pikir

Pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta belum optimal. Peserta didik belum dapat menguasai dan memahami kosakata bahasa Prancis dengan baik, mereka belum percaya diri ketika berbicara dan mengungkapkan bahasa Prancis. Hal tersebut disebabkan oleh motivasi dan minat peserta didik yang masih minim.

Berbagai faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran bahasa Prancis terutama pada penguasaan kosakata peserta didik dapat diatasi dengan berbagai cara. Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media yang dapat membantu proses penguasaan bahasa Prancis peserta didik adalah Teknik Permainan *Mystery Bag*. Permainan *Mystery Bag* merupakan sebuah permainan yang diterapkan pada proses pembelajaran bahasa terutama pada permainan kosakata. Dengan menggunakan permainan *mystery bag* yang menarik,

diharapkan tidak membuat peserta didik bosan. Selain itu peserta didik dapat dengan mudah mengingat kosakata dari permainan tersebut.

Berdasarkan berbagai faktor di atas, dapat dikatakan Teknik Permainan *Mystery Bag* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis. Dengan Teknik permainan ini peserta didik akan lebih mudah menguasai, memahami, dan mengingat kosakata yang ada. Pembelajaran menggunakan Teknik Permainan *Mystery Bag* diharapkan dapat memberikan perubahan dan pengaruh positif serta meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika dilakukan penerapan teknik permainan *mystery bag* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 akan terjadi peningkatan 100% kriteria ketuntasan minimal pada penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain PTK. PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dan kolaboratif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalitas guru secara berkelanjutan (Ningrum, 2014: 23). Adanya kata melakukan tindakan ini mempertegas pendapat Arikunto (2006: 3) bahwa PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.

Berdasarkan pengertian PTK di atas, dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu tindakan yang bersifat partisipatori dan kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan suatu pembelajaran dengan mencoba suatu alternatif dalam memecahkan masalah yang baru terhadap suatu permasalahan yang terjadi di kelas, baik yang dialami oleh peserta didik maupun guru. Dalam penelitian ini, dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta.

PTK merupakan suatu rangkaian yang memiliki langkah-langkah. Lewin, (melalui Sumadaya, 2013: 40) mengatakan dalam sebuah penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan penting yang harus dilakukan oleh

seorang peneliti, yaitu: 1) perencanaan/*planning*, 2) pelaksanaan/*acting*, 3) pengamatan/*observing*, dan 4) refleksi/*reflecting*.

Berikut ini merupakan penjelasan empat tahapan penting yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas:

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan merupakan suatu proses yang terdiri atas beberapa langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan yang diperlukan dalam perencanaan adalah observasi, penyelesaian masalah, penentuan perencanaan, dan persiapan tindakan.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap kedua dalam penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini adalah kegiatan untuk mengimplementasikannya. Peneliti sepakat menerapkan teknik permainan *mystery bag* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

3. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran selama tindakan dilaksanakan. Selain melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan, juga dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui hasil dari tindakan tersebut yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk langkah yang akan ditempuh selanjutnya.

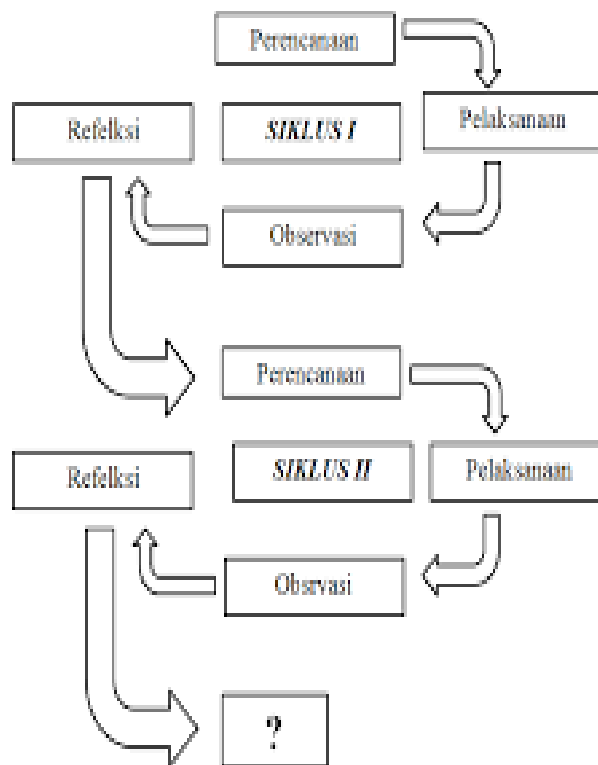
4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai sarana untuk pengkajian kembali terhadap tindakan yang dilakukan. Hal-hal yang dikaji pada tahap refleksi adalah mengenai tindakan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui adanya perubahan dari tindakan serta mengetahui hambatan-hambatan yang berlangsung selama proses pembelajaran terjadi. Peningkatan yang terjadi pada tindakan yang dilakukan kemudian diteruskan kembali hingga tujuan yang telah direncanakan tercapai.

Dari keempat tahapan tersebut harus dilakukan dalam setiap siklus dan harus dilaksanakan secara beruntun demi tercapinya tujuan yang diinginkan.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1: **Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart**

(sumber: Arikunto 2006: 16)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa PTK dilakukan dengan siklus-siklus dan tiap siklus memiliki empat komponen tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Apabila siklus I telah dilaksanakan, maka dapat dilanjutkan siklus II dengan tahapan yang sama dan akan terus berlanjut secara beruntun hingga tujuan yang direncanakan tercapai.

C. Lokasi dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Janti Lanud Adisutjipto Yogyakarta 55282 Telp (0274) 489067, email: sma.angkasa@gmail.com. Penelitian dilakukan pada bulan April 2019 pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019, yang di dalamnya terdapat 23 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag*.

E. Instrumen Penelitian

Sanjaya (2013: 84) mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, angket, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Berikut penjelasannya:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung mengenai sikap terhadap materi pelajaran, sikap terhadap guru, dan sikap terhadap proses pembelajaran. Berikut adalah lembar observasi sikap atau tingkah laku peserta didik pada saat belajar mengajar berlangsung menurut kolaborator atau guru.

Tabel 1: Indikator Observasi Peserta Didik

No.	Indikator
	Sikap atau tingkah laku
1.	Senang mengikuti pembelajaran
2.	Perhatian peserta didik terhadap guru
3.	Interaksi peserta didik terhadap guru
4.	Interaksi peserta didik terhadap teman
5.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya
6.	Disiplin dalam kehadiran

2. Angket

Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang dibutuhkan oleh peneliti baik mengenai sarana prasarana yang digunakan maupun untuk mengungkapkan atau mendeskripsikan sesuai pendapat dan penilaian peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Berikut adalah kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian mengenai penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

Tabel 2: Kisi-kisi Angket Penelitian untuk Peserta Didik

No.	Indikator	Nomor butir angket	Jumlah
1.	Ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Prancis	1	1

2.	Motivasi peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Prancis setelah penerapan teknik permainan <i>Mistery Bag</i>	2	1
3.	Kesesuaian teknik permainan <i>Mistery Bag</i> untuk penguasaan kosakata bahasa Prancis	3	1
4.	Penggunaan teknik permainan <i>Mistery Bag</i> dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis	4	1
5.	Hambatan dan kesulitan dalam belajar penguasaan kosakata bahasa Prancis	5	1
Jumlah butir soal			5

Tabel 3: Kisi-kisi Angket Penelitian untuk Kolaborator

No.	Indikator	Nomor butir angket	Jumlah
1.	Pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan <i>Mistery Bag</i>	1	1
2.	Sikap dan motivasi peserta didik setelah penerapan teknik permainan <i>Mistery Bag</i> dalam	2	1

	pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis		
3.	Manfaat penggunaan teknik permainan <i>Mistery Bag</i> dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis	3	1
4.	Peningkatan prestasi peserta didik setelah penerapan teknik permainan <i>Mistery Bag</i> dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis	4	1
5.	Kesesuaian penggunaan teknik permainan <i>Mistery Bag</i> dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis	5	1
Jumlah butir soal			5

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk melihat dan mencatat semua peristiwa yang terjadi pada saat tindakan berlangsung selama penelitian yang berguna untuk membantu peneliti memperoleh data.

4. Tes

Tes merupakan alat ukur data yang penting dilakukan dalam penelitian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata bahasa Prancis. Tes dalam penelitian ini berupa pemberian *pre-test* sebelum tindakan dan *post-test* setelah tindakan. Materi tes yang digunakan adalah materi yang

telah disesuaikan dengan silabus dan kurikulum yang berlaku di sekolah SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Materi yang digunakan adalah materi *La vie scolaire*. Silabus pembelajaran bahasa Prancis SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta dilampirkan. Berikut adalah kisi-kisi soal *pre-test*, *post-test I* dan *post-test II*.

Tabel 4. Kisi-kisi Soal *Pre-Test* Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis

Variabel	Sub variabel	Indikator	No. Item
----------	--------------	-----------	----------

Penguasaan kosakata bahasa Prancis	Tema: <i>La vie scolaire</i>		1
	Sub tema: 1. <i>Le cours</i> 2. <i>Aimer et detester</i>	Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan tentang pelajaran di kelas. Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan mengenai kesukaan dan ketidaksukaan di kelas.	

Tabel 5. Kisi-kisi Soal *Post-test I* Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis

Variabel	Sub variabel	Indikator	No. Item
Penguasaan kosakata bahasa Prancis	Tema: <i>La vie scolaire</i>		1
	Sub tema: 1. <i>Le cours</i> 2. <i>Aimer et detester</i>	Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan tentang pelajaran di kelas. Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan mengenai kesukaan dan ketidaksukaan di kelas.	

Tabel 6. Kisi-kisi Soal *Post-test II* Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis

Variabel	Sub variabel	Indikator	No. Item

Penguasaan kosakata bahasa Prancis	Tema: <i>La vie scolaire</i>		
	Sub tema: 1. <i>Le cours</i>	Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan pelajaran di kelas.	
	2. <i>Aimer et detester</i>	Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat untuk menyebutkan mengenai kesukaan dan ketidaksukaan di kelas.	1
	3. <i>Dire l'heure</i>	Berbagai ungkapan kata dan kosakata dengan tepat mengenai jam sehari-hari.	

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan atau tindakan selama penelitian berlangsung.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat situasi penelitian dan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku peserta didik sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan ditujukan kepada kolaborator secara lisan, sehingga dapat diperoleh informasi dan data yang lebih spesifikasi mengenai sikap, pendapat, maupun pengetahuan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti yaitu meliputi foto peristiwa saat penelitian berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Arikunto (2003: 131) mengatakan bahwa terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif yang berbentuk kalimat seperti hasil observasi, catatan lapangan, angket, dan hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif seperti hasil nilai belajar peserta didik. Data kuantitatif ini diperoleh dari skor tes yang diperoleh peserta didik pada saat pembelajaran.

H. Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian, suatu data yang terkumpul harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

1. Validitas Data

Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Dalam PTK terdapat tiga kriteria mengenai validitas (Sanjaya, 2013: 41-42). Berikut ini kriteria-kriteria validitas dalam PTK yang digunakan:

a. Validitas Demokratik

Kriteria dalam validitas demokratik menekankan pada kolaboratif sehingga data yang diperoleh benar-benar valid dan tidak ada unsur subjektivitas peneliti terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi kolaborator adalah guru bahasa Prancis SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta.

b. Validitas Proses

Kriteria validitas proses menekankan pada proses tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti harus memahami dan mengembangkan tindakan yang dilakukan, karena hal ini dapat mempengaruhi proses dan hasil penelitian.

c. Validitas Dialogik

Validitas ini lebih menekankan pada diskusi dengan kolaborator untuk memberikan penilaian atau masukan mengenai tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada.

2. Reliabilitas Data

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui keakuratan data yang dikumpulkan dengan cara menyajikan data asli yang meliputi transkrip wawancara, angket, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti berkonsultasi kepada ahli sebagai *expert judgement*, yang bertindak sebagai *expert judgement* adalah dosen pembimbing skripsi, yaitu Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila setelah dilaksanakan penelitian penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik meningkat. Peningkatan dilihat dari nilai peserta didik sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Somadaya (2013:76) berpendapat bahwa terdapat dua indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan produk. Kedua kriteria keberhasilan tindakan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Keberhasilan Proses

Keberhasilan ini dilihat dari perubahan yang ditunjukkan peserta didik selama proses tindakan berlangsung. Perubahan positif yang dilihat dari sikap dan perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut dapat dilihat dari lembar observasi selama proses pembelajaran.

2. Keberhasilan Produk

Keberhasilan ini dilihat dari peningkatan hasil prestasi yang dicapai oleh peserta didik pada penguasaan kosakata Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* selama proses tindakan berlangsung. Peningkatan ini diketahui dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti menguraikan hasil penelitian yang berupa data dan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan. Hasil pembahasan diuraikan sesuai dengan prosedur PTK yang ada. Selain itu, peneliti juga akan menyampaikan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, diuraikan informasi-informasi yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, refleksi masing-masing siklus dan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis menggunakan teknik permainan *mystery bag* pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta.

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang terlibat dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis, yaitu peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Jumlah peserta didik dalam kelas tersebut ada 23 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis di kelas X IPA 1, sebagian besar peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat dengan adanya peserta didik yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dengan asik mengobrol dengan temannya dan ada pula yang mengantuk. Berdasarkan hasil angket pra-tindakan mengenai pendapat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang sudah

berlangsung saat ini, mayoritas peserta didik sebenarnya menyukai bahasa Prancis, namun saat pelajaran berlangsung peserta didik merasa cepat bosan dan mengantuk.

Sesuai uraian mengenai kondisi yang terjadi pada peserta didik diatas, agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar bahasa Prancis maka peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan teknik permainan *mystery bag* pada pembelajaran bahasa Prancis. Teknik permainan ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih aktif, bersemangat dan tidak cepat bosan saat pelajaran bahasa Prancis berlangsung, karena dalam teknik permainan ini peserta didik dipacu untuk mengucapkan kosakata bahasa Prancis dengan menebak benda yang terdapat di dalam sebuah tas atau kantung dengan benar yang dipegangnya tanpa melihat, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, lebih berani dalam berbicara dan suasana kelas menjadi lebih menarik. Dengan demikian penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik dapat meningkat.

B. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Prancis kelas X IPA 1, observasi kelas, penyebaran angket dan melakukan *pre-test* terhadap peserta didik terlebih dahulu. Kegiatan tersebut dilaksanakan peneliti pada tanggal 8 April 2019.

Pertama, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung dan metode pembelajaran yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran bahasa Prancis. Kemudian peneliti melakukan

observasi kelas dengan cara melihat guru ketika mengajar pelajaran bahasa Prancis, cara penyampaian materi pembelajaran, melakukan observasi terhadap peserta didik dan juga kondisi kelas. Peneliti melakukan penyebaran angket pada peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung selama ini dan juga mengenai kesulitan dan kendala yang mereka hadapi saat pelajaran bahasa Prancis. Setelah wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis, observasi kelas, dan penyebaran angket, guru sebagai kolaborator menyerahkan pada peneliti mengenai tindakan yang akan dilaksanakan berikutnya.

Peneliti melakukan *pre-test* pada peserta didik yang materinya telah disesuaikan dengan materi yang telah diberikan oleh guru. Tujuan dari pelaksanaan *pre-test* adalah untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. *Pre-test* dilaksanakan dengan memberikan soal mengenai pelajaran yang disukai dan tidak disukai oleh siswa dengan membentuk sebuah kelompok yang beranggotakan dua orang..

Dari hasil *pre-test* yang telah dilakukan, diketahui 7 siswa (30,4%) mendapat nilai lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang ditentukan oleh guru yaitu 70. Sedangkan 16 siswa (69,55) mendapat nilai di bawah (KKM). Distribusi nilai *pre-test* penguasaan kosakata bahasa Prancis kelas X IPA 1, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Distribusi Nilai *Pre-Test* Penguasaan Kosakata dalam Skala

Nilai	Frekuensi
50-56,2	9
56,3-62,5	5
62,6-68,8	2
68,9-75,1	4
75,2-81,4	3

Berdasarkan tabel di atas diketahui, terdapat 7 siswa yang mendapat nilai tertinggi, yang terdiri dari 1 siswa dengan nilai 81 dan 1 siswa dengan nilai 80, lalu ada 2 siswa yang mendapat nilai paling rendah dengan nilai 50 dari skala 100. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta tergolong rendah karena hanya terdapat 7 siswa yang mencapai KKM.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus I merupakan upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis menggunakan teknik permainan *mystery bag* yang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pengambilan nilai *post-test* I. Pelaksanaan tindakan setiap pertemuan, dijelaskan sebagai berikut.

a. pertemuan pertama

pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 April 2019 dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Materi pelajaran yang disampaikan adalah *La vie scolaire*. Langkah-langkah pembelajaran yang telah dilakukan peneliti, sebagai berikut (RPP pertemuan 1)

- 1) Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar terlebih dahulu pada peserta didik menggunakan bahasa Prancis (*bonjour! Comment ça va?*). Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk merapikan bangku agar pelajaran dapat berlangsung dengan nyaman. Setelah itu, peneliti melakukan absensi untuk mengetahui peserta didik yang tidak hadir pada hari itu.
- 2) Peneliti menjelaskan sekilas mengenai materi yang akan dipelajari saat itu yaitu *La vie scolaire* dengan materi *les cours*. Kemudian, peneliti menayangkan materi tersebut menggunakan *power point* dan meminta peserta didik untuk memperhatikan.
- 3) Peneliti melatih peserta didik untuk berlatih mengucapkan kosakata seputar materi *les cours* yang dimaksud.
- 4) Peneliti memasukkan materi tersebut ke dalam *mystery bag* dan meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk berlatih permainan tersebut.
- 5) Siswa meraba dan merasakan lalu menyebutkan nama-nama mata pelajaran yang dimaksud dengan menggunakan bahasa Prancis dengan mengangkat ke atas dan menunjukkan untuk dijawab bersama, agar siswa lain memahami.
- 6) Peneliti membahas pelajaran yang telah dipelajari hari ini bersama siswa mengenai teknik permainan *mystery bag* yang telah dilakukan.
- 7) Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan "*merci beaucoup et au revoir*".

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya yang belum selesai. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 dengan durasi 2x45 menit. Berikut ini adalah tahap-tahap kegiatan yang dilakukan peneliti pada pertemuan kedua.

- 1) Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar terlebih dahulu pada siswa menggunakan bahasa Prancis (*bonjour! Comment ça va?*). Kemudian peneliti meminta siswa untuk merapikan bangku dan membersihkan papan tulis agar pelajaran dapat berlangsung dengan nyaman.
- 2) Peneliti melakukan presensi untuk mengetahui siswa yang tidak masuk pada hari itu.
- 3) Peneliti mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peneliti melanjutkan permainan minggu sebelumnya yang belum selesai, karena masih ada beberapa siswa yang belum maju mencoba permainan tersebut.
- 5) Peneliti mengajak siswa untuk menghafal atau menyebutkan kosakata *la vie scolaire* yang ditunjuk dengan menggunakan bahasa Prancis.
- 6) Peneliti menjelaskan bahwa sangat penting penggunaan *article* dalam kosakata bahasa Prancis karena itu sangat mempengaruhi arti dari kata tersebut.
- 7) Peneliti mengingatkan kepada siswa untuk lebih berhati-hati dalam pengucapan kosakata bahasa Prancis.

- 8) Peneliti dan siswa berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan.
- 9) Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan salam dalam bahasa Prancis.

3. Hasil Tes Penguasaan Kosakata pada Siklus I

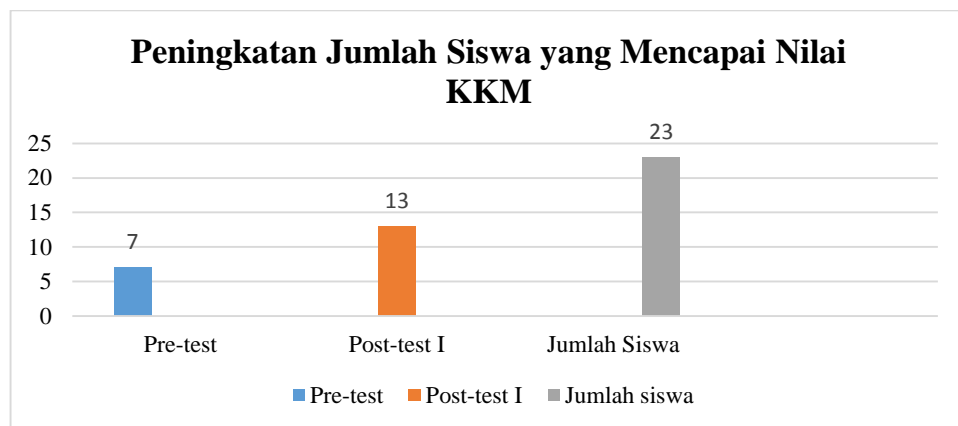
Setelah pembelajaran pada siklus I selesai, kemudian peneliti melakukan *post-test* I. Soal *post-test* I sesuai dengan materi yang telah disampaikan pada siklus I. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan teknik permainan *mystery bag* dan dilanjutkan dengan *post-test* I, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan. Pada *post-test* I, siswa yang mencapai nilai KKM berjumlah 13 orang dengan skor tertinggi 90 sebanyak 1 siswa dan skor terendah 61 sebanyak 1 orang pada skala maksimal 100. Nilai *post-test* I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Nilai *Post-Test* I Penguasaan Kosakata dalam Skala 100

Nilai	Frekuensi
61-66,8	6
66,9-72,7	8
72,8-78,6	5
78,7-84,5	2
84,6-90,4	2

Berdasarkan tabel di atas, jika dibandingkan dengan hasil yang dicapai siswa pada *pre-test*, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat dari 7 orang siswa menjadi 13 orang dari total siswa 23 orang. Peningkatan hasil tes ini dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 1. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I

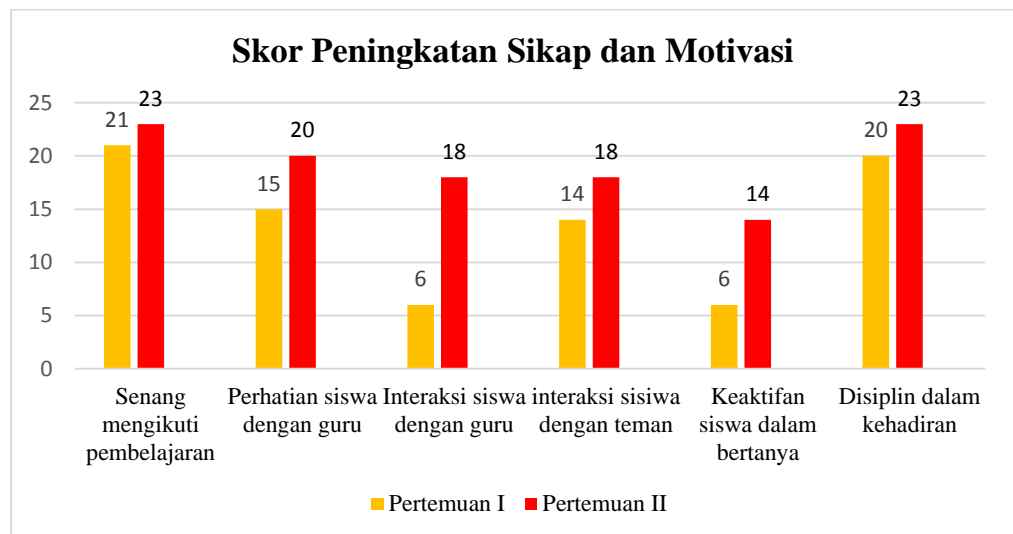


Grafik di atas menunjukkan bahwa pada saat *pre-test* jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 7 orang dan pada *post test* 1 meningkat menjadi 13 orang siswa, sehingga (50%) siswa sudah mencapai nilai KKM, tetapi (50%) siswa masih mendapat nilai di bawah KKM.

4. Observasi Tindakan Siklus 1

Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui perubahan sikap dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru, mengacu pada lembar observasi yang telah disusun. Terdapat enam indikator sikap dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan proses belajar mengajar yang telah berlangsung pada siklus I, diperoleh gambaran tentang peningkatan sikap dan motivasi siswa. Berikut ini grafik tentang peningkatan sikap dan tingkah laku siswa selama siklus I.

Grafik 2. Peningkatan sikap dan motivasi siswa pada siklus I



Berdasarkan grafik di atas pada pertemuan pertama terdapat 21 siswa (91,3%) yang senang dengan pembelajaran bahasa Prancis jika menggunakan teknik permainan *mystery bag*. Pada pertemuan kedua 23 siswa (100%) senang mengikuti pelajaran bahasa Prancis. Hal tersebut terlihat dari antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan. Mereka sangat senang karena pembelajaran jadi lebih menarik. Penerapan teknik permainan dapat membantu siswa dalam memahami penguasaan kosakata. Selanjutnya perhatian siswa terhadap guru ada 15 siswa (65,2%) pada pertemuan pertama dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua sebanyak 5 siswa menjadi 20 siswa (86,9%). Pada pertemuan pertama banyak siswa yang masih asyik mengobrol dengan temannya. Namun pada pertemuan kedua siswa mulai memperhatikan guru ketika menjelaskan materi atau menjawab materi yang belum dimengerti. Untuk indikator interaksi siswa dengan guru pada pertemuan pertama hanya ada 6 siswa (26%), hal tersebut terjadi karena mayoritas siswa terlihat malu untuk berinteraksi dengan peneliti. Interaksi dengan teman mengalami peningkatan pada pertemuan pertama ada 14 siswa (60,8%) dan pada

pertemuan kedua ada 18 siswa (78,2%). Dilihat dari proses pembelajaran kebanyakan dari siswa lebih senang apabila diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan temannya. Kemudian keaktifan siswa dalam bertanya masih kurang hanya ada 6 siswa (26%). Hal ini disebabkan karena mayoritas siswa terlihat enggan bertanya dan malu walaupun sebenarnya masih terlihat kurang paham. Namun pada pertemuan kedua bertambah menjadi 14 siswa (60,8%). Pada indikator kedisiplinan dalam kehadiran pada pertemuan pertama ada 20 siswa (86,9%). Namun pada pertemuan kedua meningkat menjadi (100%).

5. Refleksi Tindakan Siklus 1

Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari pemberian materi pelajaran, latihan memahami kosakata menggunakan teknik permainan *mystery bag* dan evaluasi, peneliti memperoleh hasil refleksi sebagai berikut.

- a. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa yang dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM.
- b. Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh mengenai sikap dan motivasi yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis cukup baik dan setiap individu mengalami peningkatan.
- c. Siswa masih mengalami kesulitan mengucapkan kosakata bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I, peneliti memberikan refleksi tindakan siklus I untuk siswa. Berdasarkan hasil refleksi tindakan

siklus I, maka peneliti dengan guru kolaborator memperbaiki kekurangan yang terdapat pada tindakan siklus I dengan cara memberikan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II ini, siswa diminta untuk berlatih menghafal dan mengucapkan kosakata terlebih dahulu, kemudian peneliti menjelaskan kosakata yang digunakan pada teknik permainan ini sehingga siswa mengerti. Selanjutnya siswa diminta untuk maju ke depan kelas untuk saling menebak benda jam yang terdapat dalam *mystery bag*. Dengan demikian semua siswa dapat menebak melalui teknik permainan ini.

Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II bertujuan agar yang ingin dicapai oleh peneliti mengenai penguasaan kosakata bahasa Prancis dapat mencapai target yang diinginkan dan persentase penguasaan kosakata serta indikator sikap dan motivasi pada siklus II dapat mengalami peningkatan dari siklus I.

C. Siklus II

1. Hipotesis Tindakan Siklus II

Sebelum tindakan siklus II dilaksanakan dan berdasarkan hasil refleksi yang telah diuraikan pada tindakan siklus I, hipotesis yang diajukan pada siklus II adalah “Dengan menerapkan teknik permainan *mystery bag* dalam pembelajaran bahasa Prancis dan diberikan waktu yang lebih banyak untuk memahami materi dan berlatih mengucapkan kosakata bahasa Prancis, maka kegiatan belajar mengajar akan mengalami peningkatan pada penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta”.

2. Perencanaan Tindakan

Setelah refleksi siklus I dilaksanakan, kemudian peneliti dan guru kolaborator merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II yang dilakukan pada tanggal 15 April 2019. Perencanaan tindakan disusun berdasarkan kekurangan pada tindakan siklus I agar dapat diperbaiki pada siklus II.

Peneliti dan guru kolaborator bersepakat melatih siswa untuk menjelaskan dan mengucapkan kosakata yang terdapat pada materi sehingga semua siswa bisa dan mengerti. Setelah itu, siswa diminta untuk maju ke depan kelas secara berpasangan untuk saling mengambil, menebak, dan menjawab secara bergantian.

3. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II berupaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis melalui teknik permainan *mystery bag* yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk pengambilan nilai *post-test* II. Berikut ini penjelasan dari setiap pertemuan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II:

a. Pertemuan ke tiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019 dengan durasi waktu 2x45 menit yang dilaksanakan di kelas X IPA 1. Materi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti *Les activités quotidiennes*

dengan sub tema *Apprendre l'heure*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ketiga sebagai berikut.

- 1) Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar terlebih dahulu pada siswa dengan menggunakan bahasa Prancis (*bonjour! Comment ça va?*). Kemudian peneliti meminta siswa untuk merapikan bangku dan membersihkan papan tulis agar pelajaran dapat berlangsung dengan nyaman.
- 2) Peneliti melakukan absensi untuk mengetahui siswa yang tidak masuk pada hari itu.
- 3) Peneliti menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari dan menjelaskan metode yang akan dilaksanakan.
- 4) Peneliti menayangkan gambar-gambar mengenai *apprendre l'heure*.
- 5) Peneliti menambahkan dan menjelaskan kosakata yang terdapat dalam jam pada kehidupan sehari-hari.
- 6) Peneliti meminta siswa untuk mengucapkan kosakata yang ada. Jika ada yang salah peneliti membenarkan.
- 7) Peneliti meminta siswa secara bersama-sama berlatih mengucapkan kosakata tersebut, kemudian menunjuk salah satu siswa untuk mengucapkan kata yang dimaksud.
- 8) Peneliti menunjuk siswa untuk berlatih mengenai jam dengan cara maju ke depan dan mengambil potongan jam yang terdapat dalam

mystery bag, kemudian siswa dapat menyebutkan jam yang didapat dengan menggunakan bahasa Prancis dan benar.

- 9) Peneliti mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.
- 10) Peneliti meminta siswa untuk mempelajari di rumah, peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan terima kasih “*merci beaucoup pour aujourd’hui et au revoir!*”.

b. Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 16 April 2019 dengan durasi waktu 2x45 menit. Berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan keempat.

- 1) Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar terlebih dahulu pada siswa menggunakan bahasa Prancis (*bonjour! Comment ça va?*). Kemudian peneliti meminta siswa untuk merapikan bangku dan membersihkan papan tulis agar pelajaran dapat berlangsung dengan nyaman.
- 2) Peneliti melakukan absensi untuk mengetahui siswa yang tidak masuk pada hari itu.
- 3) Peneliti mengulang materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peneliti melanjutkan permainan minggu sebelumnya yang belum selesai, karena masih ada beberapa siswa yang belum maju mencoba permainan tersebut.

- 5) Peneliti menjelaskan penggunaan kata kerja *être*.
- 6) Peneliti meminta siswa untuk berlatih mengucapkan dan mengingat dengan menggunakan kata kerja *être*.
- 7) Peneliti menunjuk siswa yang telah berpasangan untuk maju ke depan kelas.
- 8) Siswa bermain dengan *mystery bag* yang sudah terisi miniature jam dan siswa harus menyebutkannya dengan benar dan lengkap dengan menggunakan bahasa Prancis.
- 9) Peneliti membahas pembelajaran yang telah terlaksana.
- 10) Peneliti meminta siswa untuk belajar dan berlatih di rumah.
- 11) Peneliti meminta siswa untuk mempelajari di rumah, peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan terima kasih "*merci beaucoup pour aujourd'hui et au revoir!*".

4. Hasil Tes Penguasaan Kosakata pada Siklus II

Setelah pembelajaran siklus II terlaksana, peneliti melakukan *post-test* II dengan meminta siswa untuk mempresentasikan kegiatan yang dilakukan di sekolah. Pada *post-test* II nilai siswa yang berada diatas KKM mengalami peningkatan. Siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 21 siswa dengan skor tertinggi 98 sebanyak 1 orang dan skor terendah 68 sebanyak 1 orang pada skala 100.

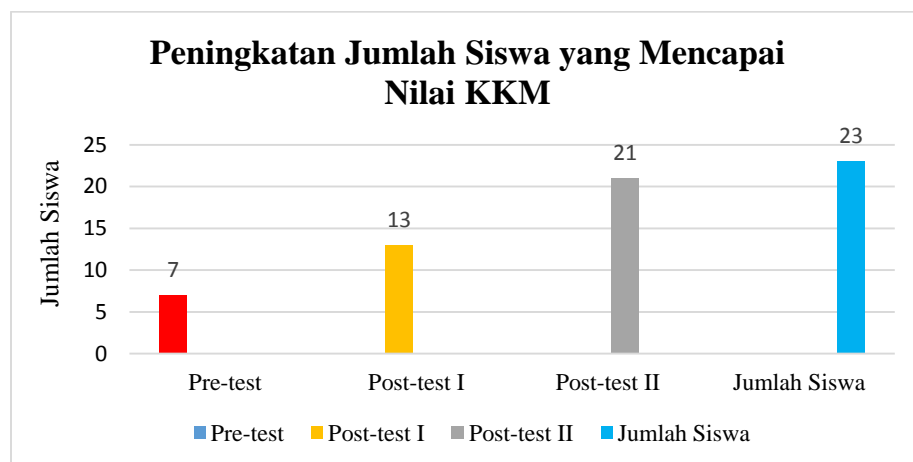
Tabel 9 : Nilai *Post-Test* 2 Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis dalam skala 100

Nilai	Frekuensi
68-74	2

75-81	13
82-88	2
89-95	4
96-102	2

Berdasarkan tabel di atas, jika dibandingkan dengan hasil pre-test dan post test I yang telah terlaksana, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM pada *post-test* I sebanyak 13 siswa dan *post-test* II sebanyak 21 siswa dari jumlah total 23 siswa. Peningkatan hasil tes tersebut dapat diamati pada grafik di bawah ini:

Grafik 3. **Peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus II**

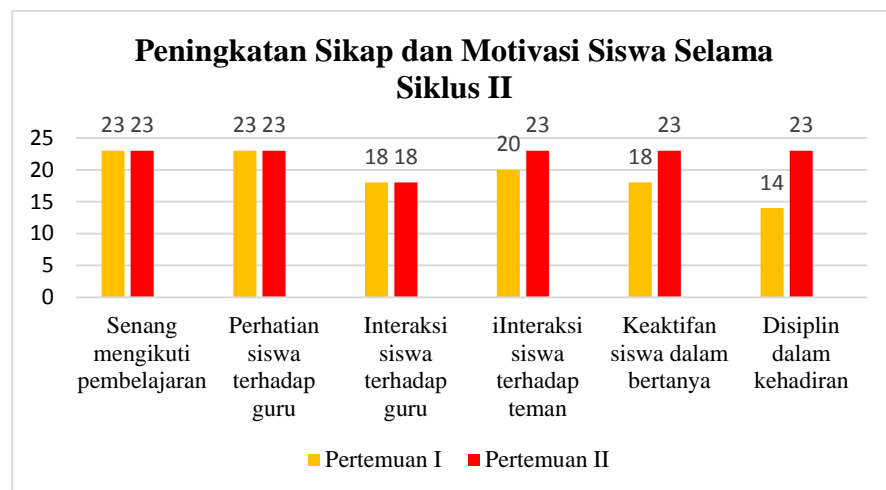


Grafik di atas menunjukkan bahwa pada *pre-test* jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 7 siswa. Pada *post-test* I meningkat menjadi 13 siswa, dan pada *post-test* II meningkat menjadi 21 siswa. Hal ini berarti 98% siswa mendapat nilai di atas KKM pada penguasaan kosakata bahasa Prancis tindakan siklus II.

5. Observasi Tindakan Siklus II

Observasi yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan observasi pada siklus I. Peneliti melakukan pengamatan pada setiap pertemuan siklus II untuk mengetahui setiap perubahan sikap dan motivasi siswa ketika berlangsungnya tindakan siklus II. Terdapat enam indikator sikap dan motivasi, yang terdiri dari kesenangan siswa mengikuti pembelajaran, perhatian siswa terhadap guru, interaksi siswa terhadap guru, interaksi siswa terhadap teman, keaktifan siswa dalam bertanya, dan disiplin dalam kehadiran.

Grafik 4. Peningkatan sikap dan motivasi siswa selama pembelajaran



Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa untuk indikator senang mengikuti pelajaran antara pertemuan pertama dan kedua siklus II ada 23 siswa (100%). Hal itu berarti semua siswa senang dengan pembelajaran bahasa Prancis jika menggunakan teknik permainan *mystery bag*. Siswa sangat antusias ketika mengikuti pelajaran. Untuk indikator perhatian siswa terhadap guru dapat dilihat dari grafik tersebut antara

pertemuan pertama dan kedua pada siklus II semua siswa yaitu 23 siswa (100%) sudah memperhatikan guru. Ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran siswa memperhatikan. Siswa juga sudah tidak sibuk mengobrol dengan temannya. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II interaksi siswa terhadap guru terlihat ada 18 siswa (78,2%) mulai aktif bertanya. Hal tersebut diketahui ketika peneliti menjelaskan ada siswa yang belum paham, kemudian siswa tersebut langsung menanyakannya kepada peneliti. Kemudian untuk indikator interaksi siswa terhadap teman pada pertemuan pertama 20 siswa (86,9%) dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu semua siswa 23 siswa (100%) aktif dan berdiskusi dengan temannya. Hal ini terlihat ketika teman yang lain belum paham, maka siswa yang lain memberi tahu atau menjelaskannya. Keaktifan siswa dalam bertanya pada pertemuan pertama terlihat 18 siswa (86,9%) namun pada pertemuan kedua siklus II semua siswa 23 siswa (100%) aktif bertanya ketika masih ada yang belum dimengerti. Disiplin dalam kehadiran siswa pada pertemuan pertama terlihat 14 siswa (60,8%) dikarenakan ada siswa yang tidak masuk karena sakit. Namun pada pertemuan kedua 23 siswa (100%) Berdasarkan uraian di atas bahwa setiap indikator menunjukkan adanya peningkatan.

6. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan, secara keseluruhan pelaksanaan tindakan pada siklus II ini berjalan dengan baik. Peneliti memperoleh hasil refleksi sebagai berikut.

- a. Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh sikap dan motivasi siswa pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis sudah sangat baik, karena setiap siswa mengalami peningkatan disetiap indikator.
- b. Penerapan teknik permainan *mystery bag* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis dapat meningkat.
- c. Siswa mengharapkan dalam kegiatan belajar mengajar guru selalu kreatif menggunakan metode atau teknik permainan seperti contoh teknik permainan *mystery bag* sehingga siswa merasa senang, tidak jenuh dan bosan serta lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Setelah melakukan refleksi dengan kolaborator, peneliti juga melakukan refleksi dengan siswa setelah *post-test II*.

D. Keterbatasan Penelitian

Pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan siklus I dan siklus II dapat berjalan dengan lancar. Namun terdapat juga beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian ini. Kendala tersebut yaitu

- 1) kegiatan pembelajaran yang sedikit terganggu karena adanya pesawat lewat yang cukup sering sehingga membuat berisik.

2) penelitian dilakukan mendekati Ujian Akhir Sekolah (UAS)

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan *mystery bag* pada penguasaan kosakata bahasa Prancis dapat meningkatkan prestasi siswa. Dengan diterapkannya teknik permainan *mystery bag*, pembelajaran yang pada awalnya membosankan bagi siswa menjadi menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada masing-masing siklus serta hasil observasi sikap dan motivasi siswa pada pembelajaran yang meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata kelas siswa adalah 72,3 naik 10,4 jika dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test* 61,9. Kemudian, pada siklus II naik 9,4 sehingga nilai rata-rata siswa menjadi 81,7.

B. Implikasi

Penerapan teknik permainan *mystery bag* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta, baik dari segi proses maupun hasil. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Prancis pada siswa dan juga meningkatnya sikap dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan

tersebut dapat berpotensi sebagai alternatif variasi metode pembelajaran bagi guru bahasa Prancis atau dapat juga dikembangkan pada bidang studi lainnya sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta adalah sebagai berikut.

1. Sekolah hendaknya menyediakan media dan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
2. Guru harus kreatif dalam menggunakan media atau teknik permainan pada pembelajaran.
3. Penelitian ini sebagai referensi penelitian selanjutnya agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada..
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar, Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sumadaya, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tagliante, Christine. 2005. *L'évaluation et Le Cadre Européen Commun*. Paris: CLE International.
- Internet:
- Novita Sari, Ayu Dwi. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis (expression écrite) Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA N 3 Klaten Dengan Menggunakan Media Poster*.
<http://eprints.uny.ac.id/15835.pdf> . 15 Agustus 2017
- Afriyanti, Debby dkk. 2014. *Penerapan Permainan Mistery Bag Sebagai Strategi Pembelajaran Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMK Kansai Pekanbaru*.
<http://jom.unri.ac.id/inde...MFKIP/article/view/9980>. 15 Agustus 2017
- Zamrani, M. Rosidi dkk. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*.
Jurnal Dosen: Teknik Informatika Universitas Islam Lamongan. 15 Agustus 2017

Rizki, Octabella. 2013. *Efektivitas.Teknik Permainan Mistery Bag Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas X.*

http://repository.upi.edu/9175/4/s_prs_0807447_chapter3.pdf. 15 Agustus 2017

Rianny, Puspita. 2011. *Efektivitas Teknik Permainan Mistery Bag Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA 1 Sumedang.*

<http://repository.upi.edu/1356/.pdf>. 15 Agustus 2017

Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.*

<https://media.neliti.com/media/.../17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>. 15 Agustus 2017

Lestari, Yani dkk. 2016. *Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Dalam Peningkatan Motivasi Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD.*

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/2213/1617.pdf>. 15 Agustus 2017

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

---ANGKET---

--HASIL ANGKET—

---SOAL *PRE TEST* DAN *POST TEST*---

---RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN---

Angket Pra-Tindakan Untuk Peserta Didik

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Catatan : Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Bahasa Prancis

Jawablah pertanyaan berikut ini dan berilah penjelasan secara singkat!

1. Apakah anda senang dan tertarik mengikuti pelajaran Bahasa Prancis? Mengapa?
.....
.....
2. Bagaimana pendapat anda mengenai proses belajar mengajar Bahasa Prancis selama ini?
.....
.....
3. Apakah metode atau media yang digunakan oleh guru dalam mengajar sudah bervariasi?
.....
.....
4. Apakah ada kesulitan yang anda alami selama pembelajaran Bahasa Prancis? Jelaskan!
.....
.....
5. Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran Bahasa Prancis khususnya pada penguasaan kosakata? Apakah anda menemukan kesulitan? Mengapa?
.....
.....
6. Apakah guru pernah menggunakan teknik permainan *mystery bag* dalam pembelajaran Bahasa Prancis?
.....
.....

Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Siswa

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Catatan : Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran
Bahasa Prancis

Jawablah pertanyaan berikut ini dan berilah penjelasan secara singkat!

1. Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis menggunakan teknik permainan *mystery bag*?
.....
.....
2. Bagaimana minat dan motivasi belajar anda setelah mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis menggunakan teknik permainan *mystery bag*?
.....
.....
3. Apakah keaktifan dan ketertarikan anda selama mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* dapat meningkat?
.....
.....
4. Apakah dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Prancis anda?
.....
.....
5. Hambatan atau kesulitan apakah yang anda alami dalam pelaksanaan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag*?
.....
.....

Angket Refleksi Tindakan Siklus I Untuk Guru

1. Menurut ibu, bagaimana pelaksanaan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag*?
.....
.....
2. Menurut ibu, bagaimana sikap dan motivasi peserta didik setelah diterapkannya teknik permainan *mystery bag* dalam pembelajaran penguasaan kosakata?
.....
.....
3. Menurut ibu, apakah teknik permainan *mystery bag* dapat mempermudah peserta didik dalam berlatih penguasaan kosakata Bahasa Prancis?
.....
.....
4. Menurut ibu, apakah ada peningkatan prestasi penguasaan kosakata peserta didik setelah diterapkannya teknik permainan *mystery bag*?
.....
.....
5. Menurut ibu, apakah penggunaan teknik permainan *mystery bag* sudah sesuai jika digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis?
.....
.....

Hasil Angket Refleksi I Untuk Guru

1. Menurut ibu, Bagaimana pelaksanaan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan <i>mystery bag</i> ?	
Subjek	Jawaban
S1	Sudah cukup baik. Sebagian besar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan ini. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih asyik mengobrol.
2. Menurut ibu, bagaimana sikap dan motivasi peserta didik setelah diterapkannya teknik permainan <i>mystery bag</i> dalam pembelajaran penguasaan kosakata?	
Subjek	Jawaban
S1	Sejauh ini sikap dan motivasi siswa mengalami peningkatan. Mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Menurut ibu, apakah teknik permainan <i>mystery bag</i> dapat mempermudah peserta didik dalam berlatih penguasaan kosakata Bahasa Prancis?	
Subjek	Jawaban
S1	Iya, dengan menggunakan teknik permainan <i>mystery bag</i> ini menjadi lebih jelas dan memudahkan mereka untuk menguasai kosakata. Walaupun terkadang siswa masih sering lupa.
4. Menurut ibu, apakah ada peningkatan prestasi penguasaan kosakata peserta didik setelah diterapkannya teknik permainan <i>mystery bag</i>?	
Subjek	Jawaban
S1	Melihat dari hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> I terlihat ada peningkatan prestasi siswa pada setiap tahapannya.
5. Menurut ibu, apakah penggunaan teknik permainan <i>mystery bag</i> sudah sesuai jika digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Prancis?	
Subjek	Jawaban
S1	Sudah tepat, teknik permainan <i>mystery bag</i> ini bisa digunakan untuk keterampilan berbicara juga.

Angket Tindakan Refleksi II Untuk Siswa

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Catatan : Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran
Bahasa Prancis

1. Apakah anda senang pada saat pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* pada tema *l'apprendre l'heure* ? Jelaskan !

.....
.....

2. Apakah penggunaan teknik permainan *mystery bag* pada tema *l'apprendre l'heure* dapat membantu anda untuk memahami kosakata bahasa Prancis ? Jelaskan !

.....
.....

3. Apakah setelah diterapkannya teknik permainan *mystery bag* penguasaan kosakata anda menjadi meningkat ?

.....
.....

4. Apakah anda menemukan hambatan atau kendala dengan penggunaan teknik permainan *mystery bag* pada tema *l'apprendre l'heure* ? Jelaskan !

.....
.....

5. Apakah teknik permainan *mystery bag* tepat jika digunakan pada tema *l'apprendre l'heure* untuk pembelajaran kosakata ? Jelaskan !

.....
.....

Angket Tindakan Refleksi II Untuk Guru

1. Menurut ibu, bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis pada siklus II ini dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* ?

.....
.....

2. Menurut ibu, apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan *mystery bag* ?

.....
.....

3. Menurut ibu, apakah penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya teknik permainan *mystery bag* pada siklus II ?

.....
.....

4. Menurut ibu, apakah ibu tertarik untuk menggunakan teknik permainan *mystery bag* pada keterampilan dan pembelajaran bahasa Prancis ?

.....
.....

Hasil Angket Refleksi II Untuk Guru

1. Menurut ibu, bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis pada siklus II ini dengan menggunakan teknik permainan <i>mystery bag</i> ?	
Subjek	Jawaban
S1	Sudah baik. Sebagian besar siswa sudah mulai terbiasa mengikuti pelajaran dengan permainan ini.
2. Menurut ibu, apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan <i>mystery bag</i> ?	
Subjek	Jawaban
S1	Iya siswa sudah bisa mengikuti pelajaran dengan baik daripada sebelumnya pada siklus II ini. Teknik permainan <i>mystery bag</i> dapat membantu dan memacu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Prancis.
3. Menurut ibu, apakah penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya teknik permainan <i>mystery bag</i> pada siklus II ?	
Subjek	Jawaban
S1	Setelah diterapkannya teknik permainan <i>mystery bag</i> pada pembelajaran penguasaan kosakata, siswa mengalami kemajuan yang meningkat. Hal itu dapat dilihat dari hasil yang telah dijalani yaitu pada <i>pre-test</i> , <i>post-test I</i> dan <i>post-test II</i> mbak.
4. Menurut ibu, apakah ibu tertarik untuk menggunakan teknik permainan <i>mystery bag</i> pada keterampilan dan pembelajaran bahasa Prancis ?	
Subjek	Jawaban
S1	Iya, saya tertarik dengan teknik permainan <i>mystery bag</i> karena dengan permainan maka dapat membuat siswa menjadi senang saat pembelajaran dan membuat kelas menjadi hidup dan aktif.

LEMBAR SOAL *PRE TEST*

MATA PELAJARAN : BAHASA PRANCIS

SATUAN PENDIDIKAN : SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA

ALOKASI WAKTU : 2 x 45 MENIT

SELAMAT BEKERJA!

CONSEIGNE:

- *Faire un groupe de deux personnes.*
- *Dites votre opinion sur le cours que vous aimez et que vous détestez!*

LEMBAR SOAL *POST-TEST* I

MATA PELAJARAN : BAHASA PRANCIS

SATUAN PENDIDIKAN : SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA

ALOKASI WAKTU : 2 x 45 MENIT

SELAMAT BEKERJA!

CONSEIGNE:

- *Faire un groupe de deux personnes*
- *Regardez les jours de la semaine et l'emploi du temps de votre ami*
- *Et puis dialogue avec votre ami*

LEMBAR SOAL *POST-TEST* II

MATA PELAJARAN : BAHASA PRANCIS

SATUAN PENDIDIKAN : SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA

ALOKASI WAKTU : 2 x 45 MENIT

SELAMAT BEKERJA!

CONSEIGNE:

- *Présentez vos activités pendant une semaine à l'école*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Sekolah : SMA Angkasa Adisujipto Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas/ Semester : X / Genap
Materi Pokok : *La Vie Scolaire*
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit/ 2x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Berbicara mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *la vie scolaire*.

B. Kompetensi Dasar

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun tentang *la vie scolaire*.

C. Indikator Pembelajaran

1. Mengucapkan dan menirukan ujaran dengan benar dan tepat.
2. Menggunakan tata bahasa dan kosakata dengan benar dan tepat.
3. Mengucapkan ujaran dengan lancar.
4. Memahami informasi sederhana yang disampaikan.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengungkapkan informasi secara lisan di kelas mengenai jadwal mata pelajaran.

E. Materi Pembelajaran

Tema : *La Vie Scolaire*

Savoir-faire : savoir les matières qu'on apprend au lycée

Vocabulaire :

- Les Jours de la semaine

Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi
Dimanche

- Les Mois de l'année

Janvier
Février
Mars
Avril
Mai
Juin
Juillet
Août
Septembre
Octobre
Novembre
Décembre

- Les Cours

La musique	La technologie
Les mathématiques	L'anglais
Le français	La physique
La biologie	L'histoire
Le sport	Le dessin
La géographie	La chimie

- Teks wacana

Le lundi, j'ai la chimie, le dessin, la technologie et la physique. J'ai l'histoire, le sport et l'anglais le mardi. Le mercredi, j'ai le français, la biologie et la sociologie. Le jeudi, j'ai mathématiques, la géographie, et la musique. Et J'ai la chimie et l'économie le vendredi.

Grammaire :

- Verbes : avoir

Sujet	Avoir
Je/J'	Ai
Tu	As
Il/elle	A
Nous	Avons
Vous	Avez
Ils/elles	Avent

F. Media, Metode dan Sumber Belajar

1. Media : Lembar Materi dan papan selip
2. Metode : pendekatan komunikatif bertujuan untuk menghidupkan interaksi antara guru dengan siswa.
3. Sumber belajar : *Le Mag 1. Methode de Français*. (page 22-23).

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar dalam bahasa Prancis kepada siswa.2. Guru mengecek kehadiran siswa, kebersihan kelas serta kerapian siswa.	5 menit.
Inti	Eksplorasi. <ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan kepada siswa tentang pelajaran apa saja yang sudah dipelajari di sekolah.2. Guru meminta siswa untuk memperhatikan saat guru	75 menit.

	<p>menjelaskan materi yang diajarkan dengan melihat lembar yang berisikan materi pembelajaran dan media papan selip.</p> <p>Elaborasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengungkapkan kosakata tentang mata pelajaran dan siswa menyimak. 2. Guru bertanya kepada siswa tentang kata-kata yang didengar oleh siswa, kemudian siswa mengulang kembali kata-kata yang didengar. 3. Guru memberikan materi, siswa menyimak kemudian mengulang kata-kata dari materi yang diajarkan. 4. Guru meminta siswa untuk membuat jadwal pelajarannya masing-masing. 5. Siswa diminta untuk menyampaikan informasi di depan kelas. <p>Konfirmasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan materi yang belum dimengerti oleh siswa. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama dengan siswa atau sendiri membuat rangkuman atau kesimpulan dari pelajaran. 2. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah 	10 menit.

	<p>dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.</p> <p>3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam pemberian tugas sesuai dengan hasil belajar siswa.</p>	
--	---	--

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Bentuk tes : Lisan

2. Instrumen :

Exemple :

L'emploi du temps de Sabine

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Maths	Français	Sport	Biologie	Sociologie	Biologie
Anglais	Économie	Musique	Chimie	Français	Maths
Chimie	Physique	Maths	Dessin	Technologie	Anglais
Dessin	Histoire	Géographie	éducation religieuse	Physique	éducation religieuse

a) Complétez l'emploi du temps de votre ami.

b) Et puis présentez-le à la classe.

L'emploi du temps				
Lundi	mardi	Mercredi	Jeudi	vendredi

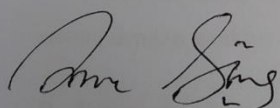
I. Skor Penilaian

Aspek penilaian	Skor
Ketepatan pengucapan dan intonasi	40
Ekspresi	20
Leksikon	20
Grammaire	20
Total skor	100

Yogyakarta, 8 April 2019

Guru Bahasa Prancis

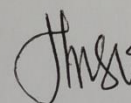
SMA Angkasa Adisujtpto Yogyakarta



Indah Aprilia Sani, S.Pd

NIP.

Peneliti



Dwi Vicky Sugeng Virmia

NIM. 13204241035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Sekolah : SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas/ Semester : X / Genap
Materi Pokok : *l'apprendre l'heure*
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit/ 2x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Berbicara mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *l'apprendre l'heure*..

B. Kompetensi Dasar

Menyampaikan informasi secara lisan tentang *l'apprendre l'heure* dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks.

C. Indikator Pembelajaran

Menyampaikan informasi sederhana tentang *l'apprendre l'heure* secara lisan sesuai dengan struktur kalimat bahasa Prancis yang benar

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengungkapkan kalimat sederhana tentang *l'apprendre l'heure* secara lisan sesuai dengan struktur kalimat bahasa Prancis yang benar dan sesuai dengan konteks.

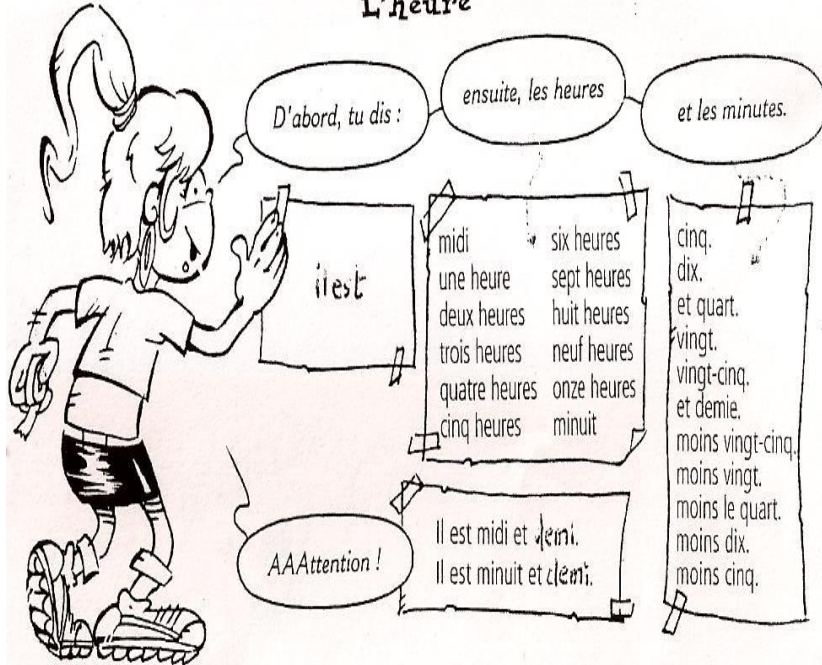
E. Materi Pembelajaran

Tema : *L'apprendre l'heure*

Vocabulaire :

Observe.

L'heure



F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan komunikatif bertujuan untuk menghidupkan interaksi antara guru dengan siswa

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media : *mistery bag* dan jam bergambar.
2. Sumber : *Le Mag A1 Page. 60* dan internet.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar dalam bahasa Prancis kepada siswa.2. Guru mengecek kehadiran siswa, kebersihan kelas serta kerapihan siswa.3. Guru mengulang materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari.4. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa mengenai <i>l'apprendre l'heure..</i>	25 menit.
Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan materi <i>l'apprendre l'heure.</i>2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memahami kosakata terkait <i>l'apprendre l'heure.</i>	90 menit.

	<p>3. Guru meminta siswa untuk menirukan yang diucapkan oleh guru terkait <i>l'apprendre l'heure</i></p> <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kosakata yang belum diketahui siswa. 2. Guru menanyakan beberapa informasi tentang kosakata <i>l'apprendre l'heure</i>. <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas kembali tentang pemahaman siswa terkait <i>l'apprendre l'heure</i>. <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk berlatih secara terbimbing dengan cara siswa diminta untuk maju ke depan kelas dan bermain permainan <i>mystery bag</i> yaitu siswa memasukkan tangannya ke dalam sebuah tas hitam yang telah berisi jam mini, lalu siswa tersebut merabanya dan mengambil salah satu jam, kemudian menyebutkan jam yang sedang menunjukkan pukul berapa yang diambilnya dengan bahasa Prancis. 	
--	---	--

	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan umpan balik positif bila siswa mampu menjawab dengan benar atau dengan sedikit kesalahan maka siswa diberikan pujian. 2. Guru mengevaluasi hasil kegiatan, lalu membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila masih ada yang kurang. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama dengan siswa atau sendiri membuat rangkuman atau kesimpulan dari pelajaran. 2. Guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang baru saja dipelajari 3. Guru memberikan tugas kepada siswa kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit.

Kunci jawaban

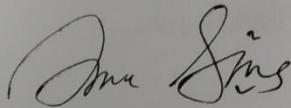
1. 13h15 = il est treize heures quinze.
2. 11h45 = il est onze heures quarante – cinq.
3. 14h45 = il est quatorze heures quarante – cinq.
4. 19h15 = il est dix – neuf heures quinze.
5. 10h45 = il est dix heures quarante – cinq.

Aspek penilaian	Skor
Ketepatan pengucapan dan intonasi	40
Ekspresi	20
Leksikon	20
Grammaire	20
Total skor	100

Yogyakarta, 15 April 2019

Guru Bahasa Prancis

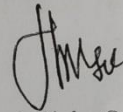
SMA Angkasa Adisujitpo Yogyakarta



Indah Aprilia Sani, S.Pd

NIP.

Peneliti



Dwi Vicky Sugès Virmia

NIM. 13204241035

LAMPIRAN II

---SILABUS---

DAFTAR ABSENSI SISWA—

---NILAI *PRE TEST*, *POST TEST I* DAN *POST TEST II*---

--- HASIL OBSERVASI---

---CATATAN LAPANGAN---

DAFTAR HADIR SISWA

NO	NAMA SISWA	SIKLUS I			SIKLUS II		
		Pertemuan Ke-			Pertemuan Ke-		
		1	2	Post-test I	4	5	Post-test II
1.	S1	√	-	√	√	√	√
2.	S2	√	√	√	√	√	√
3.	S3	√	√	√	√	√	√
4.	S4	√	√	√	√	√	√
5.	S5	√	√	√	√	-	√
6.	S6	√	√	√	√	√	√
7.	S7	√	√	√	√	√	√
8.	S8	√	√	√	√	√	√
9.	S9	√	√	√	√	√	√
10.	S10	√	√	√	√	√	√
11.	S11	√	√	√	√	√	√
12.	S12	√	√	√	√	√	√
13.	S13	√	√	√	√	√	√
14.	S14	√	√	√	√	√	√
15.	S15	√	√	√	√	√	√
16.	S16	√	√	√	√	√	√
17.	S17	√	√	√	√	√	√
18.	S18	√	√	√	√	√	√
19.	S19	√	√	√	√	√	√
20.	S20	√	√	√	√	√	√
21.	S21	√	√	√	√	√	√
22.	S22	√	√	√	√	√	√
23.	S23	√	√	√	√	√	√

**HASIL NILAI PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS X IPA 1 SMA ANGKASA ADISUTJIPTO
YOGYAKARTA**

NO	SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST I	POST-TEST II
1.	S1	54	68	76
2.	S2	60	70	78
3.	S3	50	65	68
4.	S4	60	76	78
5.	S5	60	68	76
6.	S6	65	70	80
7.	S7	70	76	88
8.	S8	52	65	78
9.	S9	52	65	68
10.	S10	76	80	90
11.	S11	60	68	78
12.	S12	56	71	81
13.	S13	65	71	86
14.	S14	70	80	89
15.	S15	80	89	96
16.	S16	54	61	78
17.	S17	70	78	89
18.	S18	81	90	98
19.	S19	65	76	81
20.	S20	55	65	78
21.	S21	50	65	78
22.	S22	60	68	80
23.	S23	70	78	89
JUMLAH TOTAL		1425	1663	1881
RATA-RATA		61,9	72,3	81,7

HASIL OBSERVASI KELAS

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
A.	Perangkat pembelajaran	
	1. KTSP/K13	SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta menggunakan kurikulum 13
	2. Silabus	Silabus sebagai acuan guru untuk membuat RPP
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dibuat sesuai dengan silabus
B.	Proses pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan <i>bonjour, comment ça va ?</i> .
	2. Penyajian materi	Materi diambil dari berbagai modul yang dimiliki oleh guru Bahasa Prancis yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
	3. Metode pembelajaran	Metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah.
	4. Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan guru adalah Bahasa Prancis dan Bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dimengerti.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu sesuai dengan jam pelajaran yang telah ditentukan.
	6. Teknik penguasaan kelas	Guru selalu mengulang hingga siswa paham dan guru selalu menunjuk siswa yang tidak fokus saat pelajaran berlangsung untuk menjawab pertanyaan dari guru.
	7. Penggunaan media	Guru menggunakan power point dan white board.
	8. Bentuk dan cara evaluasi	Mengulang kosakata yang sudah dipelajari.
	9. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan <i>merci beaucoup, et au revoir!</i> .
C.	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Terkadang siswa mengerjakan pekerjaan lain selain Bahasa Prancis, mengobrol dengan temannya. Selain

		itu siswa juga enggan untuk berbicara Bahasa Prancis, terkesan malu dan tidak semangat saat pembelajaran berlangsung.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa selalu menyapa dengan senyum dan sopan jika bertemu guru dimanapun.

CATATAN LAPANGAN

Catatan lapangan 1.

Agenda : Wawancara pra-tindakan
Pelaksanaan : 8 April 2019
Waktu : 09.00 – 10.00
Tempat : Ruang guru SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Peneliti bertemu dengan guru pembimbing mata pelajaran bahasa Prancis kelas X IPA 1 yaitu madame Indah Aprilia Sani. Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian di kelas X IPA 1 dan menjelaskan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Madame Sani mengizinkan penelitian dilakukan di kelas X IPA 1 dan peneliti diminta untuk segera menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan agar penelitian dapat segera dilaksanakan. Kemudian peneliti meminta izin kepada guru untuk melakukan wawancara pra-tindakan. Wawancara dilakukan saat itu juga dan dilaksanakan pada siang hari. Peneliti menanyakan mengenai pembelajaran bahasa Prancis dan kondisi siswa kelas X IPA 1 ketika pembelajaran bahasa Prancis berlangsung.

Catatan lapangan 2.

Agenda : Observasi dan pembagian angket
Pelaksanaan : 8 April 2019
Waktu : 10.30 – 13.30
Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Peneliti bersama guru kolaborator memasuki kelas pelajaran bahasa Prancis. Peneliti melakukan observasi mengenai pelajaran yang sedang berlangsung saat itu. Sebelum memulai pelajaran, guru mengucapkan salam kepada siswa "*bonjour!*" siswa menjawab "*bonjour!*". Guru menanyakan kabar siswa "*comment ç ava?*" siswa menjawab "*ç ava bien, merci.*" Sebelum memulai pelajaran guru menanyakan kehadiran siswa terlebih dahulu. Saat pelajaran dimulai siswa masih terlihat antusias, namun semakin lama siswa mulai mengobrol dengan temannya dan ada juga yang mengantuk. Guru menjelaskan materi dengan baik yaitu dengan suara yang lantang dan jelas. Guru selalu berusaha agar siswa paham dan mengerti materi yang disampaikan. Kemudian 15 menit sebelum pembelajaran selesai, peneliti dipersilahkan untuk menyampaikan maksud kedatangan kembali ke sekolah terutama di kelas X IPA 1. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa akan melakukan penelitian mengenai penggunaan teknik permainan *mystery bag* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis. Siswa terlihat antusias dan menyambut dengan baik. Kemudian peneliti segera membagikan angket pada siswa. Pengisian angket berlangsung hingga pembelajaran bahasa Prancis selesai dan bel berbunyi.

Catatan lapangan 3.

Agenda : *Pre-test*
Pelaksanaan : 8 April 2019
Waktu : 10.30 - 13.30
Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Pada waktu yang sudah ditentukan peneliti masuk ke dalam kelas di jam pelajaran bahasa Prancis. Peneliti melakukan *pre-test* pada siswa. Peneliti menjelaskan terkait materi *pre-test* dan apa saja yang harus dilakukan siswa saat *pre-test* berlangsung. Materi yang diberikan tentang mata pelajaran yang disukai dan tidak disukai oleh siswa di kelas, sesuai dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Peneliti memberikan waktu 30 menit agar siswa dapat mempersiapkan diri sebelum tes dimulai. Setelah semua siap peneliti memanggil siswa yang berpasangan secara acak. Siswa diminta untuk berdialog mengenai pelajaran yang disukai dan tidak disukai di sekolah.

Catatan lapangan 4.

Agenda : Konsultasi RPP
Pelaksanaan : 8 April 2019
Waktu : 08.00 – 09.00
Tempat : Ruang Guru SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta.

Peneliti melakukan konsultasi mengenai materi yang akan disampaikan untuk siklus 1 dan 2. Guru kolaborator menyampaikan bahwa materi yang disampaikan mengenai *la vie scolaire* yaitu *les jours* dan *les cours*. Peneliti juga sudah membuat RPP mengenai *la vie scolaire*. Kemudian guru mengoreksi materi dan meminta agar kosakata yang digunakan jangan terlalu sulit dan menggunakan kosakata yang mudah dipahami siswa. Guru kolaborator mengijinkan RPP yang sudah dibuat oleh peneliti dengan beberapa catatan koreksi dan diminta untuk segera diperbaiki. Guru sangat setuju dengan metode yang akan digunakan dan berharap agar siswa aktif dan bersemangat saat pelajaran bahasa Prancis berlangsung. Peneliti berpendapat mengenai siklus 1 untuk dilakukan berpasangan, kemudian guru kolaborator setuju karena jika berpasangan akan membuat siswa menjadi percaya diri dan tidak malu.

Catatan lapangan 5.

Agenda : Pelaksanaan tindakan 1 siklus 1
Pelaksanaan : 8 April 2019
Waktu : 10.30 – 13.30
Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Penelitian tindakan pertama pada siklus 1 mulai dilaksanakan. Peneliti mengucapkan salam pada siswa "*bonjour!*" siswa menjawab "*bonjour!*". Peneliti menanyakan kabar kepada siswa "*comment ça va?*" siswa menjawab "*ça va bien, merci*". Sebelum memulai pelajaran peneliti meminta siswa untuk merapihkan bangku dan menghapus papan tulis terlebih dahulu. Kemudian peneliti menanyakan kehadiran siswa yang tidak masuk pada hari itu, siswa menjawab masuk semua. Lalu peneliti memulai pelajaran. Peneliti menjelaskan hal-hal yang akan dilakukan terkait materi dan metode yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan materi terkait nama-nama hari dan mata pelajaran di kelas. Peneliti menayangkan materi melalui power point. Peneliti mencontohkan pengucapan nama-nama hari dan mata pelajaran, kemudian siswa menirukan. Setelah siswa berlatih mengucapkan kosakata yang ada, kemudian siswa diminta untuk maju ke depan kelas untuk bermain permainan *mystery bag*. Peneliti memasukkan beberapa buku mata pelajaran ke dalam sebuah tas hitam, lalu siswa diminta untuk memasukkan tangannya ke dalam kotak tersebut untuk meraba benda yang dipegang. Lalu siswa mengangkat benda atau buku yang dipegangnya untuk ditunjukkan dan siswa menjawab buku yang ia pegang dengan menggunakan bahasa Prancis. Apabila jawaban siswa tersebut salah maka teman-teman yang lain diminta untuk membenarkan dan menjawab bersama-sama. Siswa sangat antusias dalam metode ini, namun jam pelajaran bahasa Prancis telah usai maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan pelajaran kembali minggu depan. Sebelum mengakhiri

pelajaran, peneliti membahas kembali materi yang sudah dipelajari dan meminta siswa secara bersama-sama mengulang mengucapkan kosakata nama-nama hari dan mata pelajaran di kelas dalam bahasa Prancis. Tidak lupa peneliti juga mengingatkan siswa untuk belajar dan berlatih lagi di rumah agar tidak lupa dan untuk melanjutkan minggu depan. Peneliti mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan “*merci beaucoup, et au revoir!*” siswa menjawab “*au revoir*”.

Catatan lapangan 6.

Agenda : Pelaksanaan tindakan 2 siklus 1

Post-test 1

Pelaksanaan : 11 April 2019

Waktu : 14.30 – 15.30

Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Peneliti melakukan tindakan ke dua pada siklus satu. Seperti biasa sebelum memulai pelajaran peneliti mengucapkan salam pada siswa "*bonjour*" siswa menjawab "*bonjour*". Peneliti menanyakan kabar pada siswa "*comment ça va?*" siswa menjawab "*ça va bien, merci.*" Sebelum memulai pelajaran peneliti meminta siswa untuk segera merapihkan bangku yang tidak rapih dan menghapus papan tulis terlebih dahulu, kemudian peneliti menanyakan kehadiran siswa yang tidak masuk pada hari tersebut. Siswa menjawab ada satu yang tidak masuk dikarenakan sakit. Peneliti memulai pelajaran dengan menanyakan kosakata yang minggu lalu sudah dipelajari oleh siswa, kemudian siswa menyebutkan kosakata tersebut bersama-sama. Peneliti menjelaskan untuk melanjutkan pembelajaran yang minggu lalu belum selesai. Setelah selesai peneliti menjelaskan mengenai pembelajaran selanjutnya yaitu *Post-test 1*. Peneliti meminta siswa untuk berpasangan atau berkelompok bersama teman sebangku dan berdialog mengenai hari dalam seminggu dan mata pelajaran yang ada di sekolah. Sebelum maju penilaian, siswa diminta untuk mempersiapkan diri agar saat penilaian mendapatkan hasil yang memuaskan. Peneliti melakukan penilaian dengan cara memanggil siswa secara acak agar semua siswa siap kapan saja dipanggil. Namun ada beberapa siswa yang menawarkan diri untuk maju terlebih dahulu sebelum dipanggil dan peneliti memperbolehkan. Setelah semua sudah dinilai kemudian peneliti membagikan angket refleksi tindakan siklus 1 pada siswa sebelum jam

pelajaran berakhir. Waktu pelajaran telah usai peneliti memberi tahu kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari minggu depan yaitu tentang jam dalam bahasa Prancis. Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam "*merci beaucoup, et au revoir*" siswa menjawab "*au revoir*".

Catatan lapangan 7.

Agenda : Konsultasi RPP
Pelaksanaan : 15 April 2019
Waktu : 08.00 – 09.00
Tempat : Ruang Guru SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Peneliti melakukan konsultasi RPP pada guru kolaborator mengenai materi selanjutnya. Materi selanjutnya yaitu *l'apprendre l'heure*. Guru kolaborator mengoreksi RPP yang dibuat oleh peneliti. Guru kolaborator menanyakan metode yang akan dilakukan selanjutnya bagaimana. Peneliti menjawab untuk siklus 2 peneliti melakukan metode teknik permainan *mystery bag* dan kali ini tidak berpasangan atau individu. Kemudian guru kolaborator setuju karena dapat dengan mudah dilihat siswa berani dan tidak malu, karena sejak *pre-test* dan *post-test* 1 selalu berpasangan atau berkelompok. Guru kolaborator memberikan beberapa masukan kepada peneliti.

Catatan lapangan 8.

Agenda : Tindakan pertama siklus 2
Tindakan kedua siklus 2
Pelaksanaan : 15 April 2019
Waktu : 10.30 – 13.30
Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Peneliti melakukan tindakan pertama pada siklus dua. Seperti biasa sebelum memulai pelajaran peneliti mengucapkan salam pada siswa "*bonjour*" siswa menjawab "*bonjour*". Peneliti menanyakan kabar pada siswa "*comment ça va?*" siswa menjawab "*ça va bien, merci.*" Sebelum memulai pelajaran peneliti meminta siswa untuk segera merapihkan bangku yang tidak rapih dan menghapus papan tulis terlebih dahulu, kemudian peneliti menanyakan kehadiran siswa yang tidak masuk pada hari tersebut. Siswa menjawab masuk semua. Peneliti memulai pelajaran dengan menanyakan kosakata yang minggu lalu sudah dipelajari oleh siswa, kemudian siswa menyebutkan kosakata tersebut bersama-sama. Kemudian peneliti menjelaskan materi selanjutnya yaitu tentang jam. Peneliti menayangkan power point yang berisi materi. Kemudian peneliti melatih siswa untuk mengucapkan kosakata tersebut dan bermain *mystery bag*. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk maju ke depan kelas secara bergantian untuk bermain yaitu dengan cara siswa memasukkan tangannya ke sebuah tas hitam dan meraba lalu mengambil miniature jam yang sudah dibuat oleh peneliti. Lalu jam tersebut diangkat ke atas dan siswa menjawab jarum jam yang menunjukkan pukul brp pada miniature tersebut. Apabila jawaban siswa kurang tepat maka peneliti memperbaiki bersama siswa lainnya. Waktu pelajaran telah usai, peneliti mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari dan memberi tugas berupa soal mengenai jam. Pelajaran ditutup dengan salam.

Catatan lapangan 9.

Agenda : *Post-test 2*
Pelaksanaan : 16 April 2019
Waktu : 14.30 – 15.30
Tempat : Ruang kelas X IPA 1

Peneliti melakukan *post-test 2*. Seperti biasa sebelum memulai pelajaran peneliti mengucapkan salam pada siswa "*bonjour*" siswa menjawab "*bonjour*". Peneliti menanyakan kabar pada siswa "*comment ça va?*" siswa menjawab "*ça va bien, merci.*" Sebelum memulai pelajaran peneliti meminta siswa untuk segera merapihkan bangku yang tidak rapih dan menghapus papan tulis terlebih dahulu, kemudian peneliti menanyakan kehadiran siswa yang tidak masuk pada hari tersebut. Siswa menjawab ada satu yang tidak masuk dikarenakan sakit. Peneliti memulai pelajaran dengan menanyakan kosakata yang minggu lalu sudah dipelajari oleh siswa, kemudian siswa menyebutkan kosakata tersebut bersama-sama. Peneliti menjelaskan *post-test* yang akan dilakukan. Siswa diminta untuk mempresentasikan kegiatan yang dilakukan siswa selama seminggu di sekolah. Setelah *post-test 2* selesai peneliti membagikan angket refleksi tindakan siklus 2. Kemudian pelajaran usai karena memakai jam tambahan di luar jam sekolah. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

LAMPIRAN III

---DESKRIPTIF DATA---

DESKRIPTIF DATA

• Data *pre-test*

No.	Data <i>Pre Test</i>	Skor
1.	Skor tertinggi (max)	81
2.	Skor terendah (min)	50
3.	Mean	61,9
4.	Median	60
5.	Modus	60

$$\begin{aligned}\text{Rentang kelas} &= \text{Skor max} - \text{Skor min} \\ &= 81 - 50 \\ &= 31\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (23) \\ &= 5,45 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas} &= \text{rentang kelas} / \text{banyak kelas} \\ &= 31/5 \\ &= 6,2\end{aligned}$$

Nilai	Frekuensi
50-56,2	9
56,3-62,5	5
62,6-68,8	2
68,9-75,1	4
75,2-81,4	3

• **Data Post Test I**

No.	Data Pre Test	Skor
1.	Skor tertinggi (max)	90
2.	Skor terendah (min)	61
3.	Mean	72,3
4.	Median	70
5.	Modus	65

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Skor max} - \text{Skor min} \\
 &= 90 - 61 \\
 &= 29
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (23) \\
 &= 5,45 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \text{rentang kelas} / \text{banyak kelas} \\
 &= 29/5 \\
 &= 5,8
 \end{aligned}$$

Nilai	Frekuensi
61-66,8	6
66,9-72,7	8
72,8-78,6	5
78,7-84,5	2
84,6-90,4	2

• **Data Post Test II**

No.	Data Pre Test	Skor
1.	Skor tertinggi (max)	98
2.	Skor terendah (min)	68
3.	Mean	81,7

4.	Median	80
5.	Modus	78

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Skor max} - \text{Skor min} \\
 &= 98 - 68 \\
 &= 30
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (23) \\
 &= 5,45 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \text{rentang kelas} / \text{banyak kelas} \\
 &= 30/5 \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

Nilai	Frekuensi
68-74	2
75-81	13
82-88	2
89-95	4
96-102	2

LAMPIRAN IV

--SURAT IJIN PENELITIAN--



YAYASAN ARDHYA GARINI PENGURUS CABANG LANUD ADISUTJIPTO

**SEKOLAH MENENGAH ATAS
SMA "ANGKASA" ADISUTJIPTO**

TERAKREDITASI : A

Alamat : Jl Janti Lanud Adisutjipto, Maguwoharjo, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55002 Telp. 0274 489067

SURAT KETERANGAN

Nomor : 043 / SMA / P / VII / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DIDIK SETIYA NUGROHO
NIP. : -
Pangkat / Golongan : -
Jabatan : Kepala SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : DWI VICKY SUGES VIRNIA
NIM : 13204241035
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada :

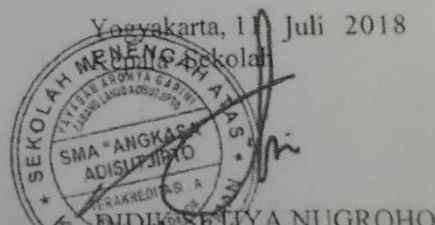
Tanggal : 11 April 2018 s.d. 13 Mei 2018
Tempat : SMA Angkasa Adisutjipto

Dengan Judul :

**"Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan
Mystery Bag Pada Peserta Didik Kelas X SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun
Ajaran 2017/2018"**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juli 2018



LAMPIRAN V

--DOKUMENTASI—

DOKUMENTASI PENELITIAN





LAMPIRAN VI

--RÉSUMÉ--

**AMÉLIORATION DE LA MAÎTRISE DE VOCABULAIRE DU
FRANÇAIS À L'AIDE DE SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU
« MYSTERY BAG » DES APPRENANTS DE LA CLASSE X^{ème} IPA 1 DU
LYCÉE ANGKASA ADISUCIPTO YOGYAKARTA**

RÉSUMÉ

A. Introduction

La langue est un outil utilisé dans la communication et qu'on ne peut être séparée dans la vie quotidienne. Par conséquent, l'utilisation de la langue est très importante pour établir une bonne communication. La langue comprend la première langue et la deuxième langue. La langue maternelle est la langue utilisée dans la vie quotidienne. Alors que la deuxième langue peut la langue seconde aussi être appelée une langue étrangère, est la langue utilisée dans certaines situations. L'une des langues d'étrangères étudiée par les apprenants est le français. Apprendre le français chez les apprenants comprend une discussion sur la culture, le tourisme et la langue elle-même.

Dans l'apprentissage des langues, en particulier l'apprentissage des langues étrangères, la compréhension de la structure linguistique est un aspect fondamental important à maîtriser la grammaire et à maîtriser de vocabulaire. Le vocabulaire est un élément important pouvant prendre en charge quatre compétences linguistiques, ce sont compréhension orale, expression orale, compréhension écrite, et expression écrite. La maîtrise du vocabulaire, nous facilitera dans la communication. Par conséquent, l'apprenant doit apprendre et connaître les types de vocabulaire du

français, y compris les nombres, les noms, les adjectifs, les pronoms, les adverbs, etc.

L'apprenant peut facilement connaître ou comprendre le vocabulaire du français, s'il est capable de le prononcer. La prononciation ou parler « Expression Orale » est un aspect important de l'apprentissage d'une langue. Si l'apprenant est capable de dire le vocabulaire, cela peut aider l'apprenant au mémoire. Au fur et à mesure que la technologie se développe, un enseignant peut utiliser des supports d'apprentissage créatifs et innovatifs afin de motiver les apprenants à l'apprentissage. L'atmosphère idéale de l'apprentissage sera amusante. L'interaction entre l'enseignant et l'apprenant est bien imbriquée.

Selon l'observation que nous menons au Lycée IPA 1 Angkasa Adisutjipto Yogyakarta sur l'apprentissage du français, les apprenants ont tendance à être passifs. Cela se produit car les apprenants ont de la difficulté à apprendre le français. L'enseignant a déployé divers efforts pour améliorer la maîtrise de vocabulaire français des apprenants, mais la maîtrise de vocabulaire français des apprenants est encore faible.

Basé sur l'explication ci-dessus, il vaut mieux que l'enseignant doit utiliser des moyens créatifs et innovants pour réaliser son apprentissage. Le support pédagogique permettant d'améliorer la maîtrise de vocabulaire français est la technique du « sac mystère ». Cette technique de jeu a été choisie parce qu'elle est simple et facile à jouer, c'est-à-dire apprendre à deviner les vocabulaire en devinant

(les objets contenus dans un sac ou une boîte en toucher l'objet sans regarder, puis l'apprenant le mentionne en français).

En considérant les problèmes que nous avons présentés ci-dessus, on organise une recherche ayant les objectifs comme les suivantes: décrire les étapes pour améliorer la maîtrise de vocabulaire du français pour les apprenants de la classe X^{ème} du lycée IPA 1 Angkasa Adisutjipto Yogyakarta en utilisant la technique du jeu « *Mystery Bag* ».

B. Développement

M. Rosidi et al. (2013: 45) ont déclaré que l'apprentissage est le processus d'interaction entre les apprenants et l'enseignant et la source d'apprentissage dans un environnement d'apprentissage. L'apprentissage de la langue étrangère a pour objectif que l'apprenant soit capable de communiquer dans la communauté au sens large et devienne une provision s'il apprend à communiquer avec des étrangers ou d'autres pays. Iskandarwassid et Sunendar (2013: 89) affirment que la langue étrangère est une langue non native de la population d'un territoire du pays mais que la présence d'une langue étrangère est requise pour un certains statuts. En d'autres termes, la présence des langues étrangères dans un pays a un objectif spécifique, par exemple la langue étrangère fait partie de l'apprentissage à l'école. Pour apprendre la langue étrangère, il faut avoir une bonne maîtrise de vocabulaire est une chose importante à communiquer. Le vocabulaire est un groupe de mots appartenant à quelqu'un et son rôle est très important dans l'apprentissage des langues car plus le vocabulaire est riche, plus le niveau de compréhension de la personne est élevé.

Les sujets de cette recherche sont les apprenants de la classe X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta qui se compose de 23 apprenants. Cette recherche d'action en classe est menée en deux cycles et effectuée du 8 avril 2018 au 16 mai 2018. Chaque cycle se compose de la planification, de l'action, de l'observation et de la réflexion. Les résultats de l'observation montrent que les apprenants sont moins motivés, moins actifs et n'apprécient pas le professeur dans l'apprentissage de vocabulaire du français. Dans ce cas, le chercheur offre un apprentissage du français à l'aide de support pédagogique de jeu intitulé « *mystery bag* », et qui capable de supporter les apprenants plus actifs dans le processus de l'apprentissage dans la classe. Il est utilisé dans le premier cycle et le deuxième cycle.

Le chercheur demande au professeur du français de la classe X^{ème} IPA 1, observe, distribue des questionnaires et pré-test d'abord aux apprenants. La recherche a été réalisée par le chercheur le 8 avril 2018. Le chercheur donne les questions aux apprenants. Le critère du succès minimum « *Kriteria Ketuntasan Minimal/ le KKM* » déterminé par l'enseignant est de 70. Le résultat au pré-test, nous montre qu'a 7 apprenants (30,4%) à atteindre le score supérieur au KKM. Alors que 16 apprenants (69,5%) ne sont pas arrivés à l'atteindre. On peut conclure que la maîtrise de vocabulaire du français des apprenants de la classe X^{ème} IPA 1 au lycée Angkasa Adisutjipto Yogyakarta est faible.

Au premier cycle, il y a deux réunions d'apprentissage et une réunion pour savoir le résultat du premier post-test. La première réunion a eu lieu le 8 avril 2019

et durait 2 x 45 minutes. Le thème est la vie scolaire. Les étapes d'apprentissage sont effectuées comme suit :

1. dire bonjour et demander des nouvelles aux apprenants,
2. expliquer le matériel « La Vie Scolaire » en utilisant power point,
3. demander aux apprenants de dire ensemble,
4. mettre des objets dans le « *Mystery Bag* » et demande à certains apprenants de pratiquer le jeu,
5. un apprenant touche, ensuite mentionne des objets tenus en français. Ensuite, l'objet monte et raconte ensemble, afin que tous les apprenants comprennent,
6. résumer et discuter des leçons apprises aujourd'hui,
7. terminer l'apprentissage.

Le chercheur a poursuivi son apprentissage lors de la réunion précédente. La deuxième réunion s'est tenue le 11 avril 2019 de duré de 2 x 45 minutes. Les étapes d'apprentissage sont effectuées comme suit :

1. dire bonjour et demander des nouvelles aux apprenants,
2. assister à trouver des apprenants qui n'étais pas là,
3. répéter le matériel,
4. continuer le jeu la semaine précédant,
5. demander à l'apprenant de mentionner les objets désignés en français,
6. expliquer l'importance d'utiliser « des articles en français »,

7. rappeler aux apprenants de faire plus attention à la prononciation du vocabulaire,
8. discuter du matériel qui a été livré,
9. terminer l'apprentissage

Après la mise en œuvre de l'apprentissage en utilisant la technique de jeu du sac mystère et le post-test I, le nombre d'apprenants ayant obtenu le KKM a augmenté. Au pré-test, le nombre d'apprenants ayant atteint le score KKM était de 7 personnes et dans le post-test 1, il était passé à 13 apprenants. (56.5%) Les apprenants ont atteint le KKM, mais (50%) les apprenants obtiennent des scores sous le KKM. Sur la base des résultats de la réflexion du premier cycle, le chercheur avec l'enseignant collaborateur a corrigé les lacunes en proposant un apprentissage au deuxième cycle.

Au deuxième cycle, il y a deux réunions d'apprentissage et une réunion pour connaître le résultat du premier post-test. La première réunion a eu lieu le 15 avril 2019 et durait 2 x 45 minutes. Le thème est « Les Activités Quotidienne », avec sous-thèmes est « apprendre l'heure ». Les étapes d'apprentissage sont effectuées comme suit :

1. dire bonjour et demander des nouvelles aux apprenants,
2. assister à trouver des apprenants qui n'étais pas là,
3. expliquer le matériel à étudier et expliquer la méthode à utiliser,
4. montrer des photos « d'apprendre l'heure »,
5. ajouter et expliquer le vocabulaire de l'heure dans la vie quotidienne,

6. demander à l'apprenant de dire le vocabulaire. Si quelque chose ne va pas, le chercheur prononce le discours correct,
7. demandez aux apprenants de parler ensemble de vocabulaire, puis désignez un apprenant pour le répéter,
8. demander à un apprenant de venir au devant la classe et de prendre l'exemple contenu dans le sac mystère, puis il le mentionne en français,
9. discuter du matériel qui a été livré,
10. terminer l'apprentissage.

La deuxième réunions a eu lieu le 16 avril 2019 et durait 2 x 45 minutes.

Les étapes d'apprentissage sont effectuées comme suit :

1. dire bonjour et demander des nouvelles aux apprenants,
2. assister à trouver des apprenants qui n'étaient pas présents ce jour-là,
3. répéter le matériel,
4. continuer le jeu la semaine dernière,
5. expliquer l'utilisation du verbe être,
6. demander à l'apprenant de dire et de se souvenir en utilisant le verbe être,
7. demander aux apprenants de se mettre en couple et de venir devant la classe,
8. l'apprenant joue avec un "sac mystère" et doit mentionner les objets en français,
9. résumer des leçons apprises aujourd'hui,
10. demander aux apprenants d'apprendre et de pratiquer à la maison,
11. terminer l'apprentissage.

Au post-test II, le chercheur demande aux élèves d'expliquer les heures. Le nombre d'apprenants ayant obtenu le KKM a augmenté. Le nombre d'apprenants ayant atteint le score KKM était de 21 personnes. Dans le pré-test, le nombre d'apprenant ayant obtenu le score KKM était de 7 élèves. Dans le post-test I, le nombre est devenu 13 apprenants. Dans le post-test II, il est passé à 21 apprenants. Cela signifie l'action du deuxième cycle: 98% des apprenants ont dépassé le KKM en maîtrisant le vocabulaire français. Les réflexions sur le deuxième cycle sont les suivantes.

1. Sur la base des résultats des observations obtenues par les attitudes et les motivations des apprenants dans l'apprentissage de la maîtrise du vocabulaire français a été très bon, grâce à chaque apprenant ayant connu une augmentation de chaque indicateur.
2. L'application des techniques du « sac mystère » à l'apprentissage de la maîtrise de vocabulaire du français peut augmenter.
3. Les apprenants s'attendent à ce que les enseignants utilisent des méthodes ou des techniques de jeu pour rendre le matériel fourni plus amusant et plus facile à comprendre.

C. Conclusion et Recommandation

L'application de la technique du « *Mystery Bag* » à la maîtrise du vocabulaire français peut améliorer les résultats des élèves. Cela se voit à l'augmentation de la valeur moyenne des apprenants à chaque cycle. Au premier

cycle, la valeur moyenne de la classe d'apprentissage était de 72,3 jusqu'à 10,4 comparée à la note moyenne pré-test de 61,9. Ensuite, au cycle II, il augmente de 9,4, de sorte que la valeur moyenne de l'apprenant devient 81,7.

En appliquant la technique du jeu « *Mystery Bag* », apprendre devient amusant. Les résultats de l'observation des attitudes et motivations des apprenants lors de l'apprentissage deviennent plus importants. Pour les indicateurs souhaitant participer à l'apprentissage, le cycle 1 est passé de 21 apprenants à 23 apprenants et le cycle II à 23 apprenants. Pour les indicateurs de l'attention portée des enseignants aux enseignants, le premier cycle est passé de 15 à 20 apprenants et le deuxième cycle à 23 apprenants. Ensuite, pour l'interaction d'apprenant avec l'enseignant, il y a une augmentation de 6 apprenants à 18 apprenants et dans le deuxième cycle à 18 apprenants. Pour les apprenants, les interactions avec les amis ont augmenté, passant de 14 apprenants à 18 apprenants au cycle I et de 20 apprenants à 23 apprenants au cycle II. Pour les indicateurs d'activité des apprenants lorsqu'ils demandent, au cycle I, 6 apprenants deviennent 14 apprenants et au cycle II, de 18 apprenants à 23 apprenants. De plus, pour les indicateurs de discipline présents au premier cycle de 20 apprenants, 23 apprenants et au deuxième cycle, il y a eu une diminution de 14 apprenants à la première réunion, car certains apprenants n'y sont pas entrés pour cause de maladie et de permission. Au deuxième cycle, la deuxième réunion a été élargie à 20 apprenants.

En considérant les résultats de la recherche, nous pouvons donner des recommandations comme les suivantes.

1. Les écoles devraient fournir un média d'apprentissage afin que l'apprentissage soit plus intéressant et amusant.
2. Les enseignants doivent être plus créatifs dans l'utilisation des techniques de jeu ou du média dans l'apprentissage.
3. Les autres chercheurs pourraient profiter de cette recherche comme référence.